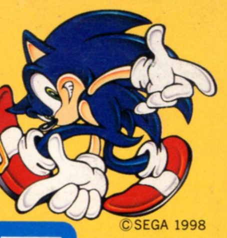
センチメンタルグラフティ2／ザ ハウス オブ ザ デッド2／セガラリー2／全日本プロレス2

平成9年2月28日第三種郵便物認可 1999年2月26日(隔週金曜日発行)第4巻第4号通巻49号



©SEGA 1998

電撃 Dreamcast ドリームキャスト

1999 2/26 定価550YEN

VOL.6

特集
ビギナー必見 イチから教える
ドリームキャストでインターネット!

特報
センチメンタルグラフティ2
12人のヒロインとのせつない恋物語が再び

電撃攻略
セガラリー2
神機世界エヴォリューション
ソニック アドベンチャー
セヴンスクロス
戦国TURB
ルームメイトW

春だ! セガサターン
デ・キ・ル キャンペーン大特集
デバイスレイン／KISSより…／
涼子のおしゃべりルーム

特報
ザ ハウス オブ ザ デッド2
アンダーカバー
シェンムー
北へ。
ストリートファイターZERO3
サンライズ英雄譚(仮)



神機世界エヴォリューション
キャラクター相関図

所属する組織などを元に、メインキャラクターの関係を相関図で表してみました。この図を参考に各キャラの立場を理解し、セリフの中に隠れる本音を感じ取ってください。



世界設定

先史の超文明が滅んでから、何万年もすぎた後の世界。後発の人類の文明が、潜水艦や航空機などを作ることができるまでに進化した、西方暦930年代も終わり頃。先史文明の遺跡から発掘された道具「サイフレーム」を持つものは「冒険家」、あるいは「サイフレーム使い」と呼ばれ、先史文明の調査機関「ソシエテ」の依頼を受けながら、遺跡の発掘を生業としていた。

プロローグ

代々名冒険家を排出していたが、今は没落していく一方のランチャー家。その一人息子の主人公マグは、両親のような一流の冒険家を目指していた。冒険に出た両親が行方不明になって1ヶ月経ったある日、一人の少女が父からの手紙を持って彼の元を訪れた。それには「私が戻るまで、この子、リニアを守ってくれ!」とだけ書かれていた。執事グレの見守る中、二人は平穏な日々を過ごしていた。だが第8帝国軍が現れた日から、彼の本当冒険が始まった!

神機世界 EVOLUTION™ エヴォリューション

●ドリームキャスト専用ソフト●冒険活劇RPG

NOW ON SALE

価格5,800円（税別）

T1124564020553 ©Media Works 1999 印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24564-2/26

電撃Dreamcast VOL.6

平成9年2月28日第三種郵便物認可
1999年2月26日（隔週金曜日発行）第4巻第4号通巻49号
発行人／塚田正晃 編集人／長谷川真
発行 メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5226／編集
発売 角川書店 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価550円 本体524円

センチメンタルグラフティ2／ザ ハウス オブ ザ デッド2／セガラリー2／全日本プロレス2


©SEGA 1998

平成9年2月28日第三種郵便物認可 1999年2月26日(隔週金曜日発行)第4巻第4号通巻49号

電撃 Dreamcast ドリームキャスト VOL.6

1999 2/26 定価550YEN



特集 ビギナー必見 イチから教える ドリームキャストでインターネット!

特報 センチメンタルグラフティ2
12人のヒロインとのせつない恋物語が再び

電撃攻略
セガラリー2
神機世界エヴォリューション
ソニック アドベンチャー
セヴンスクロス
戦国TURB
ルームメイトW

春だ! セガサターン デ・キ・ル キャンペーン大特集
デバイスレイン／KISSより…／涼子のおしゃべりルーム

特報
ザ ハウス オブ ザ デッド2
アンダーカバー
シェンムー
北へ。
ストリートファイターZERO3
サンライズ英雄譚(仮)

電撃Dreamcast VOL.6 センチメンタルグラフティ2／ザ ハウス オブ ザ デッド2／セガラリー2
発行：メディアワークス


CAPCOM
壁駆け上がり
香港映画のイメージで壁を駆け上がって、背面の敵を攻撃できるように。カンフーといえば、カンタン。ワンタン限定技か？自動的に追従させる。
P
E
カベ付り
壁キックジャンプ
走って敵から逃げている時に壁に向かってP+Kで壁キック攻撃!!
背面にいる敵を自動追従。
樽トラップ
ステージの壁に勢いよく敵をたたきつけると上から樽がドドドドドッと落ちてくるように!
かぶりダメージ
屋根のぼり
敵が変身したら屋根にのぼって身を隠せ!!
天井から自動的に屋根にのぼれるようにすること
逆上がりの要領でくるっと反転して屋根に上がれるようにする。
持ち上げ
箱に限らずイスや机、樽など持てそうな物は全て持てるように!
誰でもできることにする？
Pで投げると敵方向に
Kで投げるとレバー方向に飛ぶ!!
柱ひっこぬき
巨漢キャラ限定にする？
スキが大きく当たりにくいけど超ダメージを与えられる。変身したら誰でもできるようにする？
プレイヤーを中心に扇状に振り
（広範囲攻撃）
P
45°
アイテム
天井つかまり
天井にぶら下がりうんていのように移動できる。
（体重が重いキャラほどぶら下がれる時間が短い？）天井に吊ってある提灯などを落として下の敵を攻撃することも可能にする！
P
キックの時は横のEを攻撃
パンチの時はドリルパンチで下を攻撃
選べるようにする。

Dreamcast

3D空間を自由に動きまわれたら、いいなあ。

カンタン操作で何でもできる!!対戦活劇ゲーム誕生!

壁を駆け上がったり、柱を引っこ抜いたり、カンタン操作で、まったく新しいアクションが楽しめる!シチュエーションや、フィールド上のあらゆるものを利用しながら戦って、さあ、パワーストーンを3つ集めて変身だ!!



※画面は開発中のものです。





POWER STONE™

総天然色立体冒険活劇

パワーストーン

2月25日発売!

ドリームキャスト用ソフト/対戦活劇

標準価格5,800円(税別)

ビジュアルメモリ™(2,500円(税別))対応

パワーストーン最新情報満載!! <パワーストーンオフィシャルサイト> http://www.powerstone.com/



Dreamcast
地上最速の夢がモナコを駆け抜ける。
MONACO GRAND PRIX racing simulation 2
3月発売予定
5,800円（税抜）
レーシングコントローラ対応
VGA対応
ぷるぷるぱっく対応
モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2
※画面は開発中のものです。
■モナコ市街地コースを完全に再現!
■スピードのみを競うアーケード・モード!
■ガソリン量やタイヤの消耗など、
本物レース指向のシミュレーション・モード!
■各モードとも、多彩なレースを選択可能!
■1950年代のレトロ・カーによるレトロ・モード!
●収録サーキット
オーストラリア、ベルギー、ブラジル、アルゼンチン
ルクセンブルグ、サンマリノ、モナコ、スペイン
カナダ、フランス、イギリス、ドイツ、ハンガリー
イタリア、日本、ヨーロッパ、オーストリア
技術監修：ルノー社（フランス）／2人対戦プレイ／全17コース、11チーム!!
Ubi Soft
発売・販売元：ユービーアイ ソフト株式会社
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷2-1-6青山純ビル5F
http://www.ubisoft.co.jp
1999 Ubi Soft Entertainment SEGA and Dreamcast are trademarks of Sega Enterprise, Ltd.
© AUTOMOBILE CLUB MONACO


Dreamcast
NEC
F川P 「の、の、のわんどぅあーこの広告は！」
羊博士 「何が？いいじゃん」
F川P 「いいわきゃないだろー」
羊博士 「しょうがないじゃん予算の都合で 1ページに2つなんだから」
F川P 「普通上下に分けるとか左右で割るとかするだろがっ！」
羊博士 「そんな普通じゃつまんない」
F川P 「普通でいいんだーーーー！」
羊博士 「でも、もう遅いよ」
F川P 「こんなんが上にみられたらどうすんだ、固い会社なんだから」
F川P 「載せられん事言うなーーー！ とにかく上から絶賛発売中！とロゴだけしっかりかぶせとくのだぁぁぁぁーーー」
あなたは何物なのか？
好きにすれば？
戦国CROSS
絶賛発売中
Advanced Action Role Playing Adventure
戦国TURB™
せんごくたーぶ
かわいくもシュールで不思議なTURB世界。
宇宙を放浪する孤独な少女じのちゃんが、
らいよん惑星で繰り広げる
「ねこ」VS「ひつじ」の壱百萬ポリゴン大合戦！
これがいいのだ。
©1998 NEC Home Electronics,Ltd. / qnep Co.,Ltd.
©1992 MASAO MASUTANI & YOKO KUROYANAGI
生物進化シミュレーションRPG
SEVENTHCROSS™
セヴンスクロス
ニューロテクノロジー*S.O.M[人工生命]と
ドリームキャストの画像表現が生み出す、
プレイヤーに委ねられた
「世界」と「進化」のサバイバル・・・。
*S.O.M (Self Organization Map) とは、T. コホネン氏の提唱している
自己組織型ニューラルネットワークであり、主として一定型式のパタンの種類分けに用いられる。
©1998 NEC Home Electronics,Ltd.
希望小売価格 各5,800円(税別)
Atypical Alchemists Associate™
お問い合わせ
NEC NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)
"Dreamcast"は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
*ホームページで情報公開中
http://www.nehe-et.gr.jp/
Internet NO. 1101 (アイタイ)
ホームページへ簡単に番号だけでアクセスできる
インターネット番号を採用しています。
インターネット番号の詳細については
http://www.hatch.co.jp/へ

巻頭大特集 DCで"せつなさ"再び…超人気ソフトついに登場！

センチメンタルグラフティ2 ……8

◆制作発表会速報／開発者直撃インタビュー／キャラクター大紹介

電撃特報 DC&SS注目ソフトを徹底追跡!!

●キャラクター相関図＆ストーリーを徹底チェック!!
北へ。 White Illumination ……18

●DC版緊急発表! 戦慄のホラー・ガンシューティングの全貌に迫る!!
ザ ハウス オブ ザ デッド2 ……24

●大沢在昌原作のアクションAVG登場!!
アンダーカバー AD2025 Kei ……28

●ヒロイン・シェンファとの出会い＆新たな「ＱＴＥ」を徹底紹介!!
シェンムー（莎木） ……32

●DC版オリジナル要素＆プロデューサー直撃インタビュー!!
パワーストーン ……36

●待望の最新情報! パワーアップしたグラフィックを見よ!!
ブルー スティンガー ……40

●注目のゲームシステム＆キャラクター大紹介!!
サイキックフォース2012 ……46

●気になる「つりコン」の詳細＆新情報満載!!
ゲットバス ……50

●２機種へ移植決定!「DC版」&「SS版」情報を一挙大公開!!
ストリートファイターZERO3 ……54

●全日本プロレス＆セガの強力タッグ再結成!!
ジャイアント・グラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～ ……56

●これが「DC版オリジナル5曲」&「隠しモード」だ!!
ポップンミュージック ……58

●最新鋭空母から脱出せよ! 新たに判明したアイテムはこれだ!!
キャリアー ……60

●2大モードの詳細判明！ 登場機種の最新情報もアリ!!
エアロダンシング フューチャリングブルーインパルス ……62

●詩織とのデートに密着! サブキャラのストーリーも追跡!!
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3 旅立ちの詩 SS ……64

●サイドストーリー＆未発表シナリオが明らかに!!
悠久幻想曲ensemble 2 SS ……66

●オリジナルメカ・FTの全身CG＆新登場メカ公開!!
サンライズ英雄譚（仮） ……68

総力特集 ビギナー必見! これでわかったDCインターネットのすべて!!

ドリームキャストでインターネット ……114

◆初心者必見の「ネット」攻略! とっておきのHP紹介から、メールの活用術、電話料金節約法まで、本当に知りたかったあの情報を完全網羅!!

▶特別企画・攻略・新作目次は次ページに!

電撃 ドリームキャスト Dreamcast

VOL.6目次

CONTENTS

（1999年2月26日発行）



●表紙イラスト／センチメンタル グラフティ2
●原画／渡辺義弘 ●ＣＧ／スタック
●ロゴワーク／朝倉哲也
●表紙デザイン／グァバ盛岡
●表紙製版／松日楽俊次(大日本印刷)

●本誌中の略号●

ACT……アクション
AVG……アドベンチャー
FTG……格闘
PZL……パズル
RCG……レーシング
STG……シューティング
RPG……ロールプレイング
A・RPG…アクション・ロールプレイング
S・RPG…シミュレーション・ロールプレイング
SLG……シミュレーション
SPT……スポーツ
ETC……その他

AS……アーケードスティック
RC……レーシングコントローラ
TC……釣りコントローラ
PP……ぷるぷるぱっく
使用ブロック数…セーブに使用するブロック数
ＶＭ連動……バックアップとして使用できるだけでなく、何らかの形でＤＣ本体とビジュアルメモリが連動するという意味です。

●広告目次●

カプコン ……P.2
ユービーアイ ソフト ……P.4
ＮＥＣホームエレクトロニクス ……P.6
マーベラス エンターテイメント…P.141
メディアワークス ……P.146
東京ゲームデザイナー学院 ……P.158
セガ・エンタープライゼス ……P.180
ＥＳＰ ……裏表紙

CONTENTS

特別企画 「3社合同キャンペーン」ソフトを徹底紹介!!

春だ! セガサターン デ・キ・ルキャンペーン大特集 ……122

●「システム」「キャラクター」「オーパス」…3大要素を最終チェック!!
part 1 デバイスレイン SS ……123

●ファン注目の恋愛AVG！ ゲームシステムを大紹介!!
part 2 KISSより… SS ……128

●あの涼子ちゃんにまた逢える！ ファン待望の「キャラクターＤＩＳＣ」登場!!
part 3 涼子のおしゃべりルーム SS ……130

電撃攻略

どこよりも深い!!
業界No.1の電撃式攻略!!

攻略

●「10イヤー」の5年めまでをコース攻略!!
セガラリー2 ……72



▲セガラリー2

神機世界 エヴォリューション ……92
ソニック アドベンチャー ……100
セヴンスクロス ……108
戦国TURB ……110
ルームメイトW SS ……112

新作情報

DC&SSソフトの新作情報満載!!

新作COUNT DOWN

ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション ……166
WEB MYSTERY [予知夢ヲ見ル猫] ……168
ぷよぷよ～ん ……169
三國志Ⅵ／マリオネット・ハンドラー ……170


◀ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション

アーケード情報

Power AC ……132
●ゾンビリベンジ
●バーチャストライカー2 バージョン'99
●読者ページ「VOICE of AC」

読み物・他

電撃サクラ隊3 ……136
電撃レビュー ザ ベスト ……148
電撃ウラワザ調査団&ウラワザデータベース ……150
ストレートエッジVer.2 ……140
ゲームを描く人々 ……142
電撃英雄伝説 ……70
電撃かすみ草が往く ……144
馬鹿貴族 ……152
電撃なんでも屋 ……143
NEWS DIGEST ……172
電撃DC Ranking Now ……147
新作発売予定表 ……174
読者プレゼント ……165
読者アンケート ……162
第6回電撃ゲーム3大賞のお知らせ ……171
奥付&次号予告 ……176

掲載ゲームインデックス 五十音順

[SS]=サターン [AC]=アーケード
[PC]=パソコン

ア
アンダーカバー AD2025 Kei …28
WEB MYSTERY [予知夢ヲ見ル猫] ……168
海へ Summer Waltz リアル麻雀アドベンチャー [SS] ……150
エアロダンシング フューチャリングブルーインパルス …62

カ
KISSより… [SS] ……128
北へ。White Illumination …18
キャリアー ……60
ゲットバス ……50

サ
サイキックフォース2012 …46
サクラ大戦 [PC] ……136
ザ ハウス オブ ザ デッド 2 …24
三國志Ⅵ ……170
サンライズ英雄譚(仮) ……68
シェンムー(莎木) ……32
ジャイアント・グラム～全日本プロレス2 IN日本武道館～ ……56
神機世界 エヴォリューション …92
ストリートファイターZERO3 ……54
ストリートファイターZERO3 [SS] …54
セヴンスクロス ……108
セガラリー2 ……72、152
戦国TURB ……110
センチメンタル グラフティ2 ……8
全日本プロレス FEATURING VIRTUA [SS] …151
ソニック アドベンチャー …100、149
ゾンビリベンジ [AC] ……132

タ
タクティカル・ファイター [SS] …151
ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション [SS] ……166
D-XHIRD [SS] ……151
デッド オア アライブ [SS] …151
デバイスレイン [SS] …123、149
ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3 旅立ちの詩 [SS] ……64

ハ
バーチャコールS [SS] ……150
バーチャストライカー2 バージョン'99 [AC] ……134
パワーストーン ……36、148
Pia♥キャロットへようこそ!!2 [SS] …150
ぷよぷよ～ん ……169
ブルー スティンガー ……40
ポップンミュージック …58、149

マ
マリオネット・ハンドラー …170

ヤ
悠久幻想曲 [SS] ……149
悠久幻想曲ensemble2 ……66

ラ
涼子のおしゃべりルーム [SS] …130
ルームメイトW [SS] ……112
瑠璃色の雪 [SS] ……150


12人のヒロインとの
恋物語が再び…
せつない想いを
キミに…







CONTENTS

PART1
制作発表会 ——— p.10



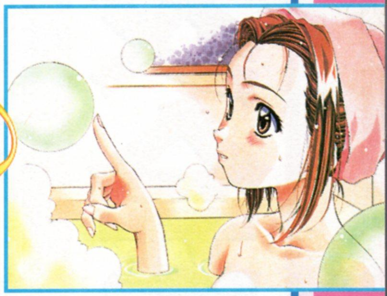
▲2月3日に盛大に行われた、制作発表会の速報をお届け。

PART2
開発者インタビュー — p.11



▲『センチメンタルグラフティ2』のすべてを直撃インタビュー。

PART3
キャラクター紹介 —— p.14



▲ヒロイン12人を、プロフィールをまじえてを詳しく紹介。

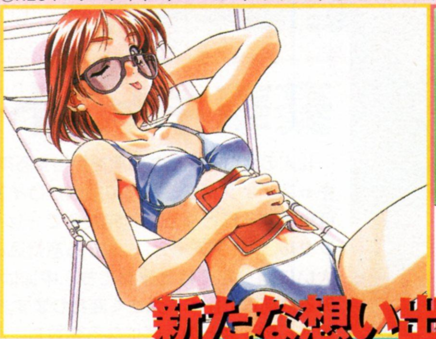
ドリームキャスト
DCでせつなさ炸裂!! 巻頭大特集

Sentimental Graffiti 2

センチメンタル
グラフティ2

'98年にSSで大ブレイクした美少女ゲームの金字塔『センチメンタル グラフティ』がDCソフトとなって帰ってきた！ 2月3日に華々しく行われた制作発表会の速報や、開発者インタビューなどなど、盛りだくさんの内容で紹介していくぞ。目が離せなくなること間違いなし!!

センチメンタル グラフティ2	
DC	●ドリームキャスト ●2000年1月27日発売予定 ●価格未定
	●NECインターチャネル ●AVG ●使用ブロック数未定





新たな想い出を作る相手は誰？







PART 1 制作発表会

去る2月3日、パークハイアット東京で大々的に行われた制作発表会。気になる発言も随所に飛び出した、この発表会の速報をお届けする。

発売日は2000年1月27日!!



2月3日 美少女ゲームの歴史に新たな1ページが刻まれた

せつなくて、悲しい…。そんな感じがヒシヒシと伝わってくる、オープニングテーマから始まった発表会。本作に携わる、制作スタッフや声優さんが紹介され、それぞれの意気込みを語った。各スタッフの顔ぶれやコメントは右のカコミを参照にしてほしいが、本作に対する熱意と自信が感じられるものであったぞ。また、総監督の多部田氏から「2000年の1月27日に『センチメンタル グラフィティ2』を発売する」という重大発言が飛び出す一幕も…。はたして本作はＤＣのキラーソフトとなりうるのか!?



▶NECインターチャネルからのDC第3弾ソフトとなる本作。制作スタッフのチームワークもバッチリだ。



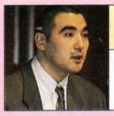
総監督 NECインターチャネル㈱ **多部田俊雄氏**

『センチメンタル グラフィティ』では守れなかった発売日ですが、今回は守ります。



制作プロデューサー NECインターチャネル㈱ **北村嘉孝氏**

前作の開発には関わっていなかった分、新鮮な目で携わっていきたいですね。



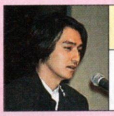
プログラム監督 ㈱サイベル **大友 穣氏**

ハイクオリティな映像と、ユーザーフレンドリーな操作性に期待してください。



ビジュアルプロデューサー ㈱童夢 **安西 武氏**

原画担当の甲斐先生の絵を、実際のゲーム上で再現できるようにがんばります。



音楽プロデューサー ティーズミュージック **濱田智之氏**

ヒロインたちが大人になったという点を重点において、映像音楽を作りますよ。



脚本監督 ㈲CPU-GO **松 智洋氏**

前作にひけをとらないような、感動的で素晴らしいシナリオを約束します。



▲右から、鈴木麻里子さん、岡本麻見さん、前田愛さん、満仲由紀子さん、牧島有希さん、今野宏美さん、豊嶋真千子さん、鈴木麗子さん、西口有香さん、有島もゆさん、米本千珠さん、小田美智子さん。前作と同様に、声優さんたちの活躍にも期待しよう！

豪華キャストも決定!!

12人のヒロインたちの声を担当する声優陣。キャスティングは、前作の担当ヒロインをほぼ継承する形となった。発表会で『センチメンタル グラフィティ2』に対する意気込みを、大いに語ってくれた彼女たち。中には、「えみるは前作に比べ、大きく変わります」（前田愛さん談）などの、気になる発言も。成長した彼女たちの演技に期待したい。



◀初心を語る各声優さん。ヒロインたちを生かすのは、彼女たちしかいない!!

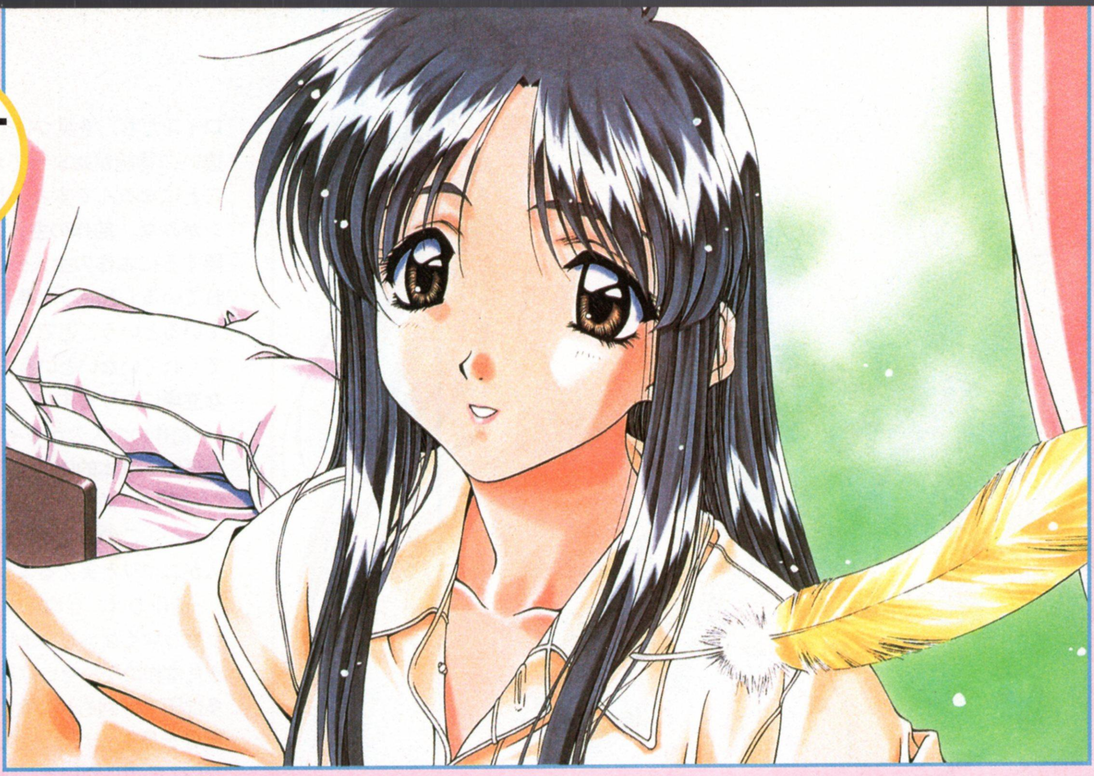
安達妙子役には有島もゆさん



▶「イメージを壊さないように、自分らしさを出したい」と語る有島さん。

前作の安達妙子役を担当していた岡田純子さんに代り、オーディションのすえ、有島もゆさんが選ばれた。演技力には定評があるだけに楽しみなところ。

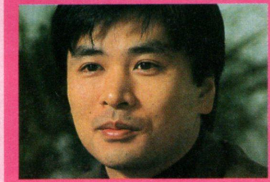
プロフィール 福島県出身の４月22日生まれ。主な出演作品は、アニメ「アンパンマン」「ちびまる子ちゃん」。



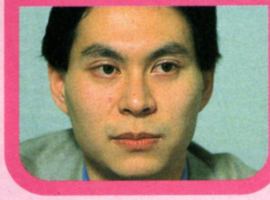
PART 2 開発者インタビュー

キャラクター人気に加え、画期的なシステムも注目を浴びた前作。これを越えるであろう今作の尽きない期待を、NECインターチャネル開発陣に投げかける!!

総監督
NECインターチャネル
多部田俊雄氏



制作プロデューサー
NECインターチャネル
北村嘉孝氏



幕開けは、前作の主人公の葬式!? すべてが衝撃的な『センチ2』の世界

—ついに発表された『センチ2』ですが、そもそも企画が上がったのは、いつ頃だったのでしょうか?

多部田：実は、SS版の後に改良を加えてマルチプラットホームで展開する予定だったんですよ。ですがそれでは、SS版を応援していただいたユーザーの方を裏切ることになると思いましてやめにしたんです。前作は賛否両論ありましたが、あれはあれで良しというところで…。それで、もっと新しいことをやりたいねという話になって出てきたのが、今回のものなんです。マーカスの窪田さんから、主人公の葬式にヒロイン12人が集まるというストーリー原案をいただきまして。これは、すごくインパクトがありますよねってことでスタートしたのが、この企画のそもそもの始まりでした。

—なんと、前作の主人公が死んでしまうんですか!? それはインパクトありますね。ということは、ストーリーは前作の続きになるんでしょうか?

多部田：物語そのものは、前作の主人公の葬儀シーンから始まります。SS版のエンディングの本当に直後ですね。そしてゲームは、それから2年後の4月から始まる予定です。今回はヒロインたち全員が、東京のとある街に上京してくるんです。前作で大学受験をした女の子とかいたじゃないですか。この受験に受かった子は、東京の大学に通っているといった設定です。そうでない子は、家族の関係で東京に来ているとか、理由はいろいろあるんですけど(笑)。また、前作では、女の子同士はお互いの事を知らなかったですよね。ですが、今回は葬儀で全員が顔を合わせていますので、一応、知らない仲じゃないという設定となっています。

前作SS版『センチメンタルグラフティ』とは?

——「せつなさ」をキーワードにした恋愛SLG——

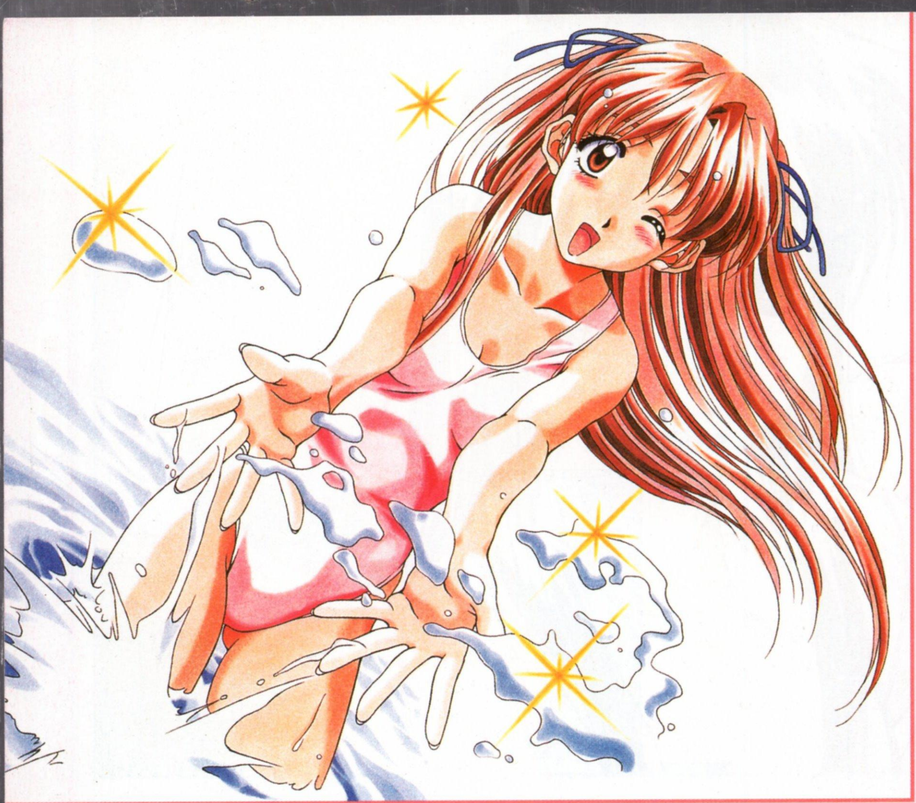
「あなたに会いたい…」。ある日、突然届いた1通の手紙。前作は、この手紙の差出人を探すため、今までに知り合ったヒロインたちに会いに行く恋愛SLGだった。キャラクターの人気はもちろん、さまざまな交通手段を使って全国各地を旅したり、ヒロインたちの「せつなさ」のパラメータを表現した斬新なシステムが特徴的であった。

▼ヒロインは全国12都市で主人公を待っている。移動手段も多彩。





◀12人のヒロインの中から1人だけを選択しなければならない。



▲前作の主人公との想い出。この想い出を胸にヒロインたちは、前作の主人公が眠る街で暮らしている。

システムはシンプルに…シナリオ、CGは感動的に!!

『2』は主人公がせつない!?

──前作の主人公は、ヒロインの想い出の人という設定でしたが、今作はどのような人物となるのでしょうか？

北村：『2』の主人公は、カメラマン志望の大学生です。ファインダーを通して、雑踏の中の色のない女の子（ヒロインたち）を見つけていくという設定ですね。前作と違い、物語が始まってから、初めて彼女たちと出会うことになるんですよ。しかし、登場する12人のヒロインがみな、前作の主人公のことを未だに想っている…。要するに本作の主人公は、前作の主人公の立場「好かれている」という水準より、はるかに下の位置に置かれているということです。ヒロイン全員が自分のことを見てくれていないということで、前作の主人公とは対極的な立場になります。

──前作の主人公がライバルというわけですね？

多部田：基本的にはそういうことになりますね。ヒロインたちは、前作の主人公のことをそれほど語らないんですが…。このあたりの微妙な表現は、前作をプレイした人がニヤリと笑えるように作りますよ。

──前作では、ヒロインたちが主人公のことを想うあまりせつなくなっていました。そのような「せつなさ」が、また本作のテーマになるのでしょうか？

多部田：今回もせつないです。ヒロインたちがまったく自分を見てくれないというのは、本当の意味で「せつない」のではないでしょうか？　一生懸命がんばって、まっとうな恋愛できるくらいまで女の子を立ち直らせる。そして、ようやく普通の恋愛がスタートするんですから。

北村：シナリオライターにも、「せつなさ」に重点を置いて執筆してもらってるんです。各女の子ごとのシナリオが膨大なので、分業制で作業を進めてますよ。シナリオチーフが、前作以上の「せつなさ」を表現したいと言っているくらいですから（笑）。これは、かなり期待できると思いますよ。

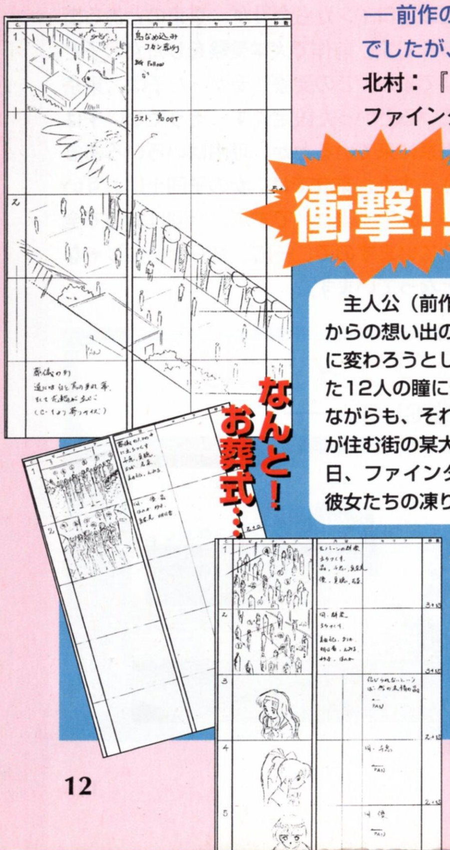
多部田；このシナリオもそうなんですが、今作は、すべてを分業して行っているのがポイントなんです。それぞれ、力のあるところにお願いしていますので、満足のいくクオリティのものが、スピーディに上がってくると思っています。

衝撃!! ストーリー＆オープニング絵コンテを公開!!

── 突然の主人公の死による、ヒロインたちの心情は… ──

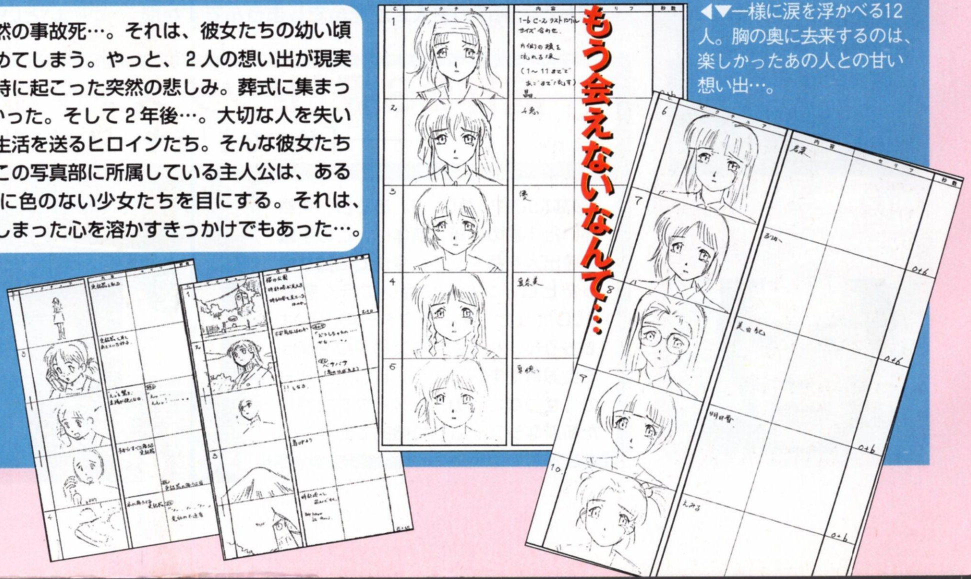
主人公（前作）の突然の事故死…。それは、彼女たちの幼い頃からの想い出の時を止めてしまう。やっと、2人の想い出が現実に変わろうとしていた時に起こった突然の悲しみ。葬式に集まった12人の瞳に光はなかった。そして2年後…。大切な人を失いながらも、それぞれの生活を送るヒロインたち。そんな彼女たちが住む街の某大学。ここの写真部に所属している主人公は、ある日、ファインダー越しに色のない少女たちを目にする。それは、彼女たちの凍りついてしまった心を溶かすきっかけでもあった…。

なんと！お葬式…



◀茫然と立ち尽くす少女たち。無情にも葬式が行われていく。

もう会えないなんて…

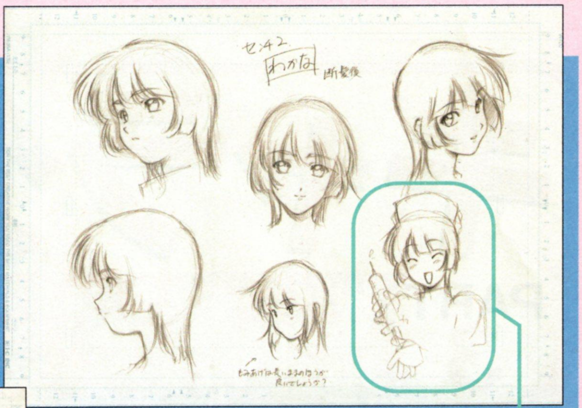


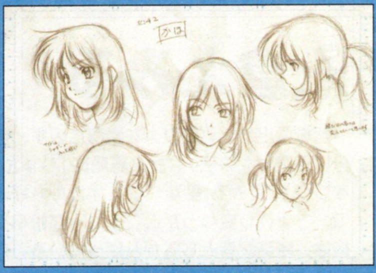
◀▼一様に涙を浮かべる12人。胸の奥に去来するのは、楽しかったあの人との甘い想い出…。

原画担当はあの甲斐智久氏に!!

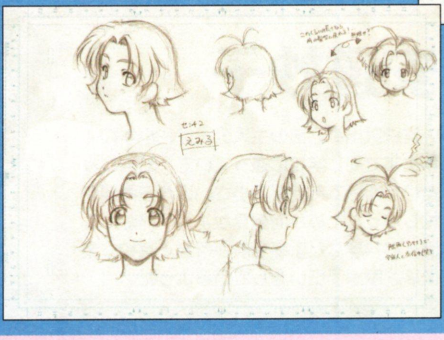
——原画からみる『センチメンタルグラフティ2』の世界 ——

前作が大ヒットした要因は、かわいいキャラクター原画にあるといっても過言ではない。この原画を手がけた甲斐智久氏が、『2』でも担当するのだ。今回は、入手した3人の女の子の原画を紹介する。前作から2年後ということで、ヒロインたちも成長しており、中には髪型や雰囲気が変化した女の子もいるようだ。この甲斐氏のキャラクターをCGとして作りあげるのが、映像制作会社・童夢。イメージとしては、雑誌などで紹介された前作のプライベートタイム（ページ右下の写真）のイラストのような感じになるとのこと。





▲ちょっとスネた感じの〝森井夏穂〟。トレードマークは、その結った後ろ髪。



▲〝永倉えみる〟は、どうも髪型を変えたらしい。特に幼さが増したように感じられるのは気のせい？　相変わらず「えみる語」は健在なのか？

〝若菜〟の看護婦を公開!?



髪を切ってイメージチェンジを図った若菜。この原画で見逃せないのが、看護婦姿の若菜だ。このようにヒロインたちは、さまざまな進路を歩んでいる。各ヒロインの進路については、次ページから紹介するぞ。

どうなる!?　ゲームシステム

——前作はかなり斬新なシステムでしたが、『2』ではどのようなシステムをお考えですか？

多部田：マップがあって、いろいろなスポットを歩き回るというオーソドックスなタイプを考えています。説明書がなくてもプレイできるような、普通の〝美少女ゲーム〟を作りたいんですよ。システム、キャラ、物語すべてが強烈だと、ゲームとして厳しいと思うんです。あと前作は、イベント１、２、…と、非常にプログラマーが管理しやすいシステムでしたが、今作はできるだけ管理しづらい物にしたいですね。プレイを始めて、そうそうにクライマックスを迎える子や、徐々に盛り上がっていく子がいるなどの強弱をつけますよ。それから、前作で採用した背景へ実写を取り込む手法はやりません。すべて２DのCGで描くことになります。膨大な量ですが、２Dの方がキャラが映えるんですよ。

——キャラクターの設定は、今回もやはり甲斐智久氏が描かれるんですか？

多部田：もちろん前作同様、甲斐さんにキャラ設定原画をお願いしました。この絵を元にして、ゲーム中のCGに起こす作業は、「童夢」さんという実力派の映像制作会社が行います。現在、行っている作業は、ゲーム中のCGをいかに甲斐さんの絵に近づけるか、という練り込みですね。前作における反省点の１つとして、甲斐さんの絵にゲーム中の絵があまり近づけなかったというのがあるんです。『２』では、この点に徹底的に力を入れて作ります。

——また、声優さんでは妙子役に有島さんを起用されますが、選考された理由は？

多部田；岡田さんが役を降りられるいうことでオーディションをしたのですが、声が似ているということでなく、役者としてのうまさで選びました。声優としてのスター性もありますし。

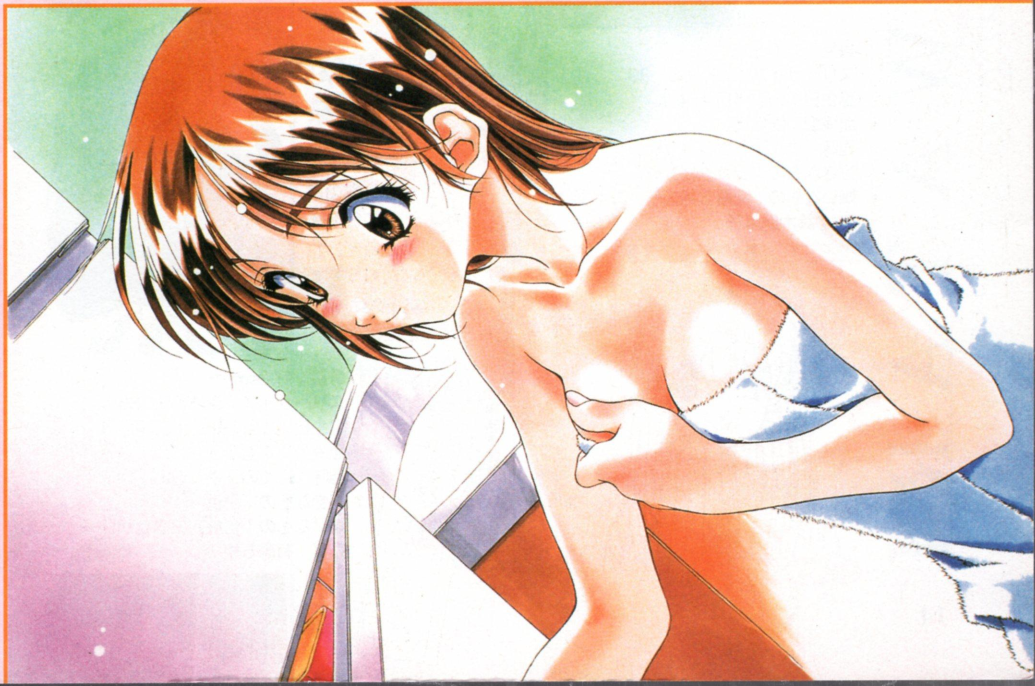
——最後に読者へメッセージをお願いします。

多部田：前作のファンの方も、そうでない方も楽しめるものにします。期待を裏切らないものを作りますので、楽しみにしていてください。

北村：今回は、あえてシステムにはこだわっていません。本当に、皆さんに感動的なシナリオと、きれいなビジュアルをお届けしたいと思います。発売日厳守を目指してがんばります。



▲２人の『２』への意気込みは相当なもの。今から発売が待ち遠しいのだ。



▲甲斐氏の独自のタッチが、『２』ではフルに反映されるとのこと。

キャラクター紹介

PART 3

ヒロインは前作と同じ12人。ここでは、前作までのヒロインたちの生い立ちやプロフィールと、高校卒業後の進路を紹介していく。合わせて、『2』で使用される、前作から2年後のキャラクター設定画もお届けするぞ。今作でヒロインたちは、どのような姿で僕たちと再会するのであろうか…。

沢渡ほのか

HONOKA SAWATARI

北海道出身。温厚な性格で、高校時代は友だちが多かった。だが、男の子とは話をするだけで上がってしまう性格で、前作の主人公が初めての男友だちである。生物学の教授である父親の影響からか、馬が大好きで、『2』では大学の獣医学部に所属。



身長：160cm
スリーサイズ：79，56，80
誕生日：5月14日,牡牛座
血液型：O型
趣味：ウィンドウショッピング
好きなもの：ショッピング
嫌いなもの：乱暴な男の子、ゴキブリ
CV：鈴木麻里子



キャラ設定画

安達妙子

TAEKO ADACHI

青森県出身。前の主人公とは、小学校4年生まで同じ学校に通っていて、幼なじみという関係であった。小さい頃から両親が忙しかったためか面倒見がよく、掃除、洗濯、お料理など家事全般が得意。高校卒業後は、家事手伝いをしているようだ。



キャラ設定画



身長：158cm
スリーサイズ：84，59，86
誕生日：1月19日　山羊座
血液型：A型
趣味：近所の子供と遊ぶ
好きなもの：子供
嫌いなもの：化粧、アクセサリー
CV：有島もゆ

永倉えみる

EMIRU NAGAKURA

宮城県出身。喜怒哀楽を素直に表す、自分に正直な女の子。会話の語尾に「りゅん」をつける"えみる語"を使い、オカルト好きで、ちょぴり変わったところも。高校卒業後は、雑誌記者としてがんばっている。前の主人公との大切なタイムカプセルは今…。



身長：154cm
スリーサイズ：80，58，83
誕生日：7月20日　蟹座
血液型：B型
趣味：占い、幽霊スポット巡り、パソコン通信
好きなもの：オカルト関係の本や話
嫌いなもの：実際のオカルト現象
CV：前田愛

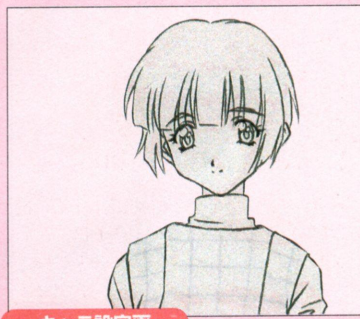


キャラ設定画

星野明日香

ASUKA HOSHINO

神奈川県出身。いつもテンションが高く、流行に対して非常に敏感なミーハー体質。高校時代にミス清華に選ばれ、芸能プロダクションからスカウトされる。前の主人公に進路を相談した彼女だったが、どうやら新人アイドルとして活躍しているようだ。



キャラ設定画



流行を追っかけるのが大好きなんだぁ～

身長：153cm
スリーサイズ：80, 60, 86
誕生日：6月21日　双子座
血液型：B型
趣味：情報誌と情報番組のチェック
好きなもの：行列、人だかり
嫌いなもの：行動しないこと
CV：岡本麻見

保坂美由紀

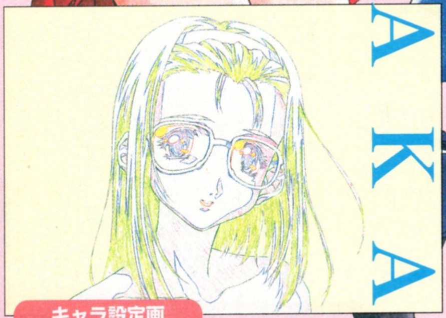
MIYUKI HOSAKA

石川県出身。真面目な性格で、人に頼まれるとイヤとは言えないタイプ。勉強が趣味のようにみられがちだが、実際は色々なことにチャレンジしている女の子だ。前の主人公と行った合格祈願のおかげか、受験に成功。東京の美術大学に通っている。



本当の私を知ってもらいたいな…

身長：156cm
スリーサイズ：85, 58, 84
誕生日：2月16日　水瓶座
血液型：A型
趣味：美術館に行くこと
好きなもの：印象派の絵画、日本画
嫌いなもの：和服
CV：牧島有希

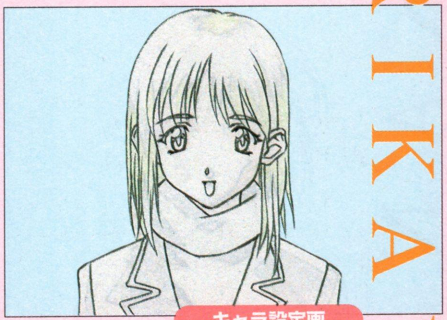


キャラ設定画

山本るりか

RURIKA YAMAMOTO

愛知県出身。いつも明るく元気で好奇心旺盛なタイプ。高校時代は男女を問わず、たくさんの友だちがいて、どこに行っても人気者だった。現在は、短大生として東京で暮らしている。前の主人公とのトラウマとなっていた想い出も今では…。



キャラ設定画



「嘘をつかない」が私のモットー

身長：165cm
スリーサイズ：82, 56, 84
誕生日：8月22日　獅子座
血液型：O型
趣味：おもしろそうなことに首を突っ込むこと
好きなもの：おもしろそうなこと
嫌いなもの：嘘をつくこと
CV：今野宏美

センチメンタルグラフティ2
ワンポイントQUESTION 1

サブキャラクターは登場するのか？

前作では、妙子の弟や運転手のおじさんなどを除けば、ほとんど登場しなかったサブキャラクター。しかし『2』では、数人のサブキャラクターの登場が予定されているらしい。もちろん、ストーリーに関わってくること必至なので、結構重要な役割を演じることになりそうだ。





◀サブキャラクターの役割が薄かった前作。『2』ではどうなる!?

綾崎若菜

WAKANA AYASAKI

京都府出身。非常に落ち着いていて、おっとりした性格で、話し方や仕草はまさに大和撫子そのもの。争いごとが嫌いで、古風な家庭に育ったためか、世事に疎いところもある。高校卒業後は看護学生の道を選んだ。前の主人公との想い出の品はまだ…。



キャラ設定画



いろいろな事を教えてね…

身長：165cm
スリーサイズ：84, 57, 85
誕生日：9月16日　乙女座
血液型：A型
趣味：抹茶を飲む、お寺巡り
好きなもの：抹茶、骨董品、神社巡り、歌舞伎
嫌いなもの：争いごと、密閉された空間
CV：小田美智子

森井夏穂

KAHO MORII

大阪府出身。実家のお好み焼き屋の看板娘。走ることが大好きで、高校時代は陸上部に所属していた。インターハイにも出場したことがあり、現在は体育大学に通っている。前の主人公に、やっと自分の想いを込めたモノを渡せた夏穂だが…。



一緒に走ろうよ!!

身長：162cm
スリーサイズ：83, 58, 84
誕生日：4月19日　牡羊座
血液型：O型
趣味：走ること
好きなもの：走ること、寝ること
嫌いなもの：テスト
CV：満仲由紀子

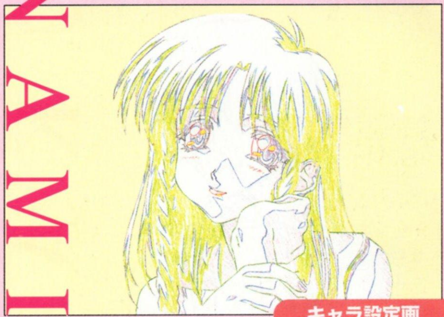


キャラ設定画

杉原真奈美

MANAMI SUGIHARA

香川県出身。人と交流を持つのが苦手で、ちょっぴり引っ込み思案な女の子。高校時代は病気のため学校を休みがちで、植物や動物といっしょにいることが多かった。前の主人公に再会し、そんな自分から卒業した彼女だったが…。高校卒業後の進路は？



キャラ設定画



あなたと一緒なら何でもできそう…

身長：158cm
スリーサイズ：78, 56, 81
誕生日：3月12日　魚座
血液型：A型
趣味：森林浴、バードウォッチング
好きなもの：静かな水辺、小鳥、詩集
嫌いなもの：喧騒
CV：豊嶋真千子

センチメンタルグラフティ2 ワンポイントQUESTION 2

本作における主人公の立場とは？

インタビューで語られたように、ヒロインたちと主人公は、最初の時点でお互い見知らぬ同士。前作の主人公がヒロインたちと幼なじみ、もしくは知り合いで、その上に死んでしまってからも好意を持たれていることを考えると…。恋愛関係に発展させるには、かなりシビアな状況であるようだが…。



◀前作の主人公との幼い頃の思い出を、各ヒロインは今でも胸に秘めている。

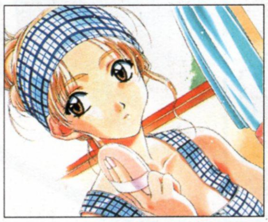


◀主人公と再会した時、各ヒロインが暖かく迎えてくれた前作。

センチメンタル グラフティ2
ワンポイント QUESTION
3

メディアミックスの展開はどうなるの？

幅広くメディアミックスへ展開した前作。『2』でも期待したいところだが、現在のところ未定の部分が多い。どうやら、ラジオへの展開は考えているようだが…。グッズに関しては、過不足なく展開していくと、多部田氏は語っていたぞ。







◀▲イラストや声優さんのメッセージなどが詰まった『ウィンドウ』シリーズやグッズ、サマーコンサートなど、展開は多彩だった。

七瀬優

YUNA NANASE

広島県出身。どことなくミステリアスな雰囲気を漂わす女の子。常識にとらわれない自由な発想を持った優は、休みを見つけては旅行に出かけて何かを感じていた。現在は短大生の彼女。あの夏に、2人で流星群を眺めた想い出は今…!?

運命の出会いって信じる？



身長：160cm
スリーサイズ：85, 56, 85
誕生日：12月18日　射手座
血液型：B型
趣味：旅行、星を見る
好きなもの：旅行
嫌いなもの：自分のセンスに合わないもの、人ごみ
CV：西口有香



キャラ設定画

松岡千恵

CHIE MATSUOKA

福岡県出身。高校時代からバンド活動をしていた千恵の夢はプロのミュージシャンとなること。そのワンステップか、現在はバックバンドとして活躍中だ。好きな人の前でしか歌わない彼女のラブソングを、もう1度聴くことは出来るのだろうか？



キャラ設定画

歌ってる瞬間が最高さ!!



身長：162cm
スリーサイズ：88, 57, 87
誕生日：11月23日　さそり座
血液型：AB型
趣味：ブリティッシュロック、バロック音楽を聞かせる
好きなもの：ブリティッシュロック、バロック音楽
嫌いなもの：歌謡曲
CV：米本千珠

遠藤晶

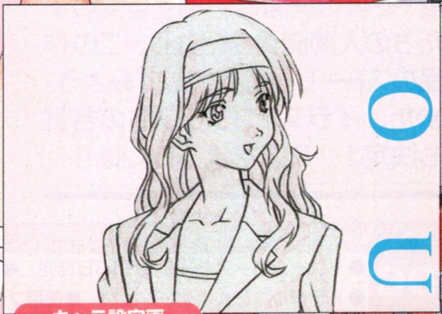
AKIRA ENDOU

長崎県出身。小さい頃からバイオリンを習っており、かなりの実力がある彼女。現在もバイオリニストとしての道を歩んでいる。前の主人公との、2人っきりのコンサートの想い出は、永遠に彼女の心の中で生き続けるのであろうか…。

最高の私を見せたいの



身長：168cm
スリーサイズ：83, 58, 83
誕生日：10月31日　天秤座
血液型：AB型
趣味：テニス、ショッピング
好きなもの：センスのいいアクセサリー
嫌いなもの：あいまいな言葉、はっきりしない態度
CV：鈴木麗子



キャラ設定画

電撃特報

合い言葉は『北へ。』——きっと、忘れられない旅になる



北へ。

White Illumination

待ち遠しい発売日まで、あと約1カ月となった『北へ。』。今回は、夏・冬編の展開と登場する女の子たちの人間関係を紹介し、この作品のストーリー面を追ってみよう。また、イラストコンテストの各賞も決定！　応募をよろしくね!!

北へ。White Illumination			
DC	●ドリームキャスト	●3月18日発売	●5,800円　●ハドソン
	●トラベルコミュニケーション	●使用ブロック数20	

ストーリーを徹底チェック!

北海道で知り合う女の子たちとの、ちょっぴりせつなくて心温まるストーリーを描く『北へ。』。主人公は、物語の舞台となる北海道を旅しながら、会話を通して彼女たちと仲良くなっていくのだ。今回は、ストーリーの流れをつかむために、夏と冬、2つの季節の違いと、知り合う女の子たちの関係をチェックするぞ。



▲旅行中は、親戚の春野家にお世話になる。

▶会話を通して親密になっていくと、女の子が心を開いて話してくれるように…。



▶好感度が高いと、こんなセリフも…。ドキドキしちゃうよね。



2つの季節で展開する北海道での旅物語

物語は女の子との出会いがメインとなる夏編と、気になる彼女と互いの気持ちを確かめていく冬編から構成されている。それではまず、この2つの季節のパートの違いから紹介しよう。季節によって微妙に変化していく女の子の態度にも注目してほしい。



◀出会ったばかりの頃はお互いのことをよく知らないので、女の子の態度もわりとそっけない。



▶ある程度親密になってきた冬編では、女の子の態度にも変化が…。

SUMMER 夏編

旅行先の北海道では新たな出会いが…

高校2年生の夏、フラリと北海道旅行に出た主人公は、親戚の春野家へいそうろうすることに…。この春野家への滞在期間を通し、さまざまな女の子と知り合うことになるのだ。出会った女の子と会話を通して仲良くなれば、デートに行けることも！　ただし、女の子との出会いにはまだ謎が多い。いったいどんな形で出会うことになるのかな？



▶はじめはまず、自己紹介から。会話の基本だよね。



◀夏編でのデートは、美しい北海道の夏景色を堪能できるぞ。



◀滞在中に、琴梨が合宿で家を離れることも…。ひょっとしてこの期間に、他の女の子たちと知り合うチャンスがあったりして。



WINTER 冬編

本当に大切な人へ想いを伝えるために再び北へ……

気になる女の子と一緒にイルミネーション・カウントダウンを見るため、ふたたび北海道を訪れる主人公。冬編では、この目的をはたすために、デートなどでより女の子と仲良くなっていく必要があるのだ。心を開いてくれた女の子は、自分の夢や悩みについて話してくれるかもしれない。時にはそんな彼女たちを励まし、勇気づけてあげることも必要だぞ。



▲こう言われると、テレるけどうれしいよね！



◀夏とはちょっぴり違う女の子の態度にも注目。

キャラクターそれぞれにドラマがある

『北へ。』人物相関図

ここでは、『北へ。』に登場する女の子たちの相関関係をチェックするぞ！これを見れば、彼女たちの人間関係がひとめでわかるのだ。ゲームをプレイする前の基礎知識として覚えておくと、あとあと役に立つことがあるかもね。ただし、ここで紹介する関係は、ゲーム開始時に判明しているもののみ。ゲームを進めていくことで、新たな関係が生まれてくるかもしれないぞ。なお、女の子たちやその他の登場人物たちの新たな情報もあわせて掲載しているので参考にしてほしい。

主人公の父　主人公の母

兄妹

主人公

ごく平凡な家庭

東京の高校に通う2年生。母親が琴梨の父・響と兄妹であるため、琴梨とはいとこの関係にあたる。

父・響

北海道のテレビ局に勤めていた。7年前、事故に遭遇し他界している。



母・陽子

テレビ局で構成作家をしている。家事は苦手。

兄妹



父・耕作

牧場を経営。前はゲーム関係の仕事をしていた。

春野琴梨

母・娘の2人暮らし

大里高校に通う1年生。母子家庭であり、母親も仕事で不在がちなため、自分や他人のさびしさに敏感。主人公を「お兄ちゃん」と呼び慕ってくれる。自分の考えを断言せず、同意を求めるようなしゃべり方が特徴。

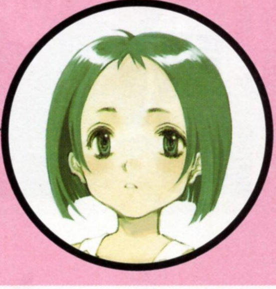


◀仕事が忙しい陽子の代わりに、琴梨が家事を受け持っている。



いとこ

愛田めぐみ



親友　テニス部

左京葉野香



兄妹でお店をきりもり

猪狩商業高校に通う2年生。他界した父の残してくれたラーメン屋で、兄の達也を手伝っている。兄が「伝説の不良」だったため、彼女も周囲からそういうふうに見られがち。乱暴な口調だが、実はテレ屋。



◀現在は更正した兄と店を経営している。しかし、ある悩みが…。

兄・達也

かつて「伝説の不良」と恐れられた男。現在は父の味を超えるべく奮闘している。

常連

川原 鮎



テニス部

カラオケ大好き

大里高校に通う1年生。父はススキノで寿司屋を経営。明るく何事にも前向きな性格をしている。実はとても感受性が豊か。自分を時々「川原」と呼ぶことがある。

父・雄大

ススキノで「澤登」という寿司屋を経営。ガンコな性格で、洋楽が好み。

里中 梢



資産家の1人娘

大里高校に通う2年生。明るくふるまっていたかと思うと、急に暗くなったりと気分に少々ムラがある。「…な感じ」がログセで、パソコンやアニメの専門用語も多用する。

運転手・竹下幸市

里中家のお抱え運転手。梢の学校やデートへの送り迎えが主な仕事である。

桜町由子

スリムな体型だが実は大食い

千歳の航空自衛隊に勤める空士。気さくだが、片思いの相手に気持ちを伝えられないような繊細な面も持っている。スポーティな体型のわりに実は大食い。「え？ そう？ ふつーだよ」がログセである。



▶食べ物屋めぐりが大好きな由子は、デート中にも…。



常連



自立した大人の女性

北海大学付属病院に勤務している研修医。経験より知識を重視するタイプで、常に何かしら本を携帯している。理知的だが少々理屈っぽい所があるため、独断で物事をまとめてしまうような口調で話す。時おり、マジメな顔で冗談を言うことも…。

椎名 薫



母・里子
東京でOLをしていた。娘思いのよき母親。

両親は牧場を経営

美瑛の中学校に通う３年生。ゲームデザイナーをしていた父親の転職を機に、美瑛へ移り住む。動物が大好きで、猫のクロちゃんの世話もする。「すごく～」が口癖。また、「ねえねえ！」という口調で語りかけてくることも多い。



▲娘思いの両親のおかげで、とても素直な娘に育ったようだ。

少し引っ込み思案

小樽の運河工藝館というガラス工房に勤めている少女。4年前にロシアから日本へ渡ってきた。日本語が堪能で、主人公に対してもていねいな敬語を使ってくる。

ターニャ・リピンスキー



尾崎 整



喫茶エンゼルのマスター。ターニャの理解者。

ヒロインたちの服装に注目！

NOCCHI氏の描く女の子たちの服装も、この作品の魅力の1つ。洗練された洋服のデザインには、それぞれの子の個性や趣味が反映されているよね。バリエーション豊富な女の子の服装だけど、今回はその中で特徴的なものを紹介するぞ！



▲季節ごとにまったく違った印象を受けるデザインだ。



琴梨・冬服
アースカラーを基調にした配色のワンピース。清楚な感じがするね。



鮎・夏服
オフホワイトの涼しげなキャミソール。健康的な魅力で鮎にピッタリ！



ターニャ・夏服
ガラス工房での作業服。どことなく清潔感があって、さわやかな印象。



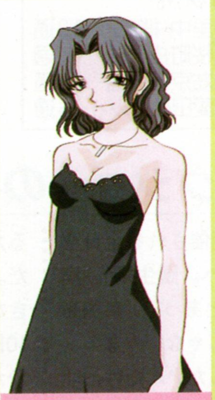
由子・冬服
紺のタイトなセーター。シンプルなデザインだけどかえって上品な感じ。



めぐみ・冬服
ニットのふかふかしたセーター。ちっちゃなめぐみに似合ってるよね。



梢・冬服
服とベレー帽を同じワインレッドに合わせていて、とてもオシャレ。



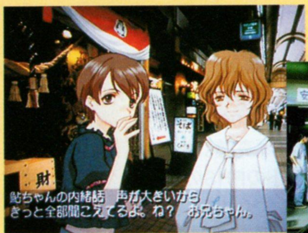
薫・夏服
ストラップレスのサマードレス。大人の気品と魅力が漂ってます！



葉野香・冬服
白いタートルネックのセーター。長い黒髪と対照的でキレイだね。

女の子たちと出会うには？

琴梨は主人公のいとこ、鮎は琴梨の親友といった関係から、彼女たちとの出会いのシチュエーションはある程度想像できるよね。しかし、薫やターニャといった、他の女の子と関連性の薄そうな子とはどうやって出会うのだろうか？ 夏には１人で行動できる時間がたくさんあるので、いろいろな場所を訪れてみたほうがいいだろう。思わぬハプニングが、彼女たちとの出会いのきっかけになるかもね。



▲鮎は、もちろん琴梨の紹介によって知り合うんだろうね。



◀お目当ての女の子がいそうな場所は重点的に訪れよう。

北へ。STATION

【北へ。ファンページ】

Chapter 6

お待たせ！　ついに、キャラクターイラストコンテストの賞が決定したよ!!　コンテストへの応募はまだ間に合うのでドンドン応募してね。それから、タイアップキャンペーンの続報もお見逃しなく。

キャラクターイラストコンテスト応募締切迫る!!

2月25日必着と、締切が迫ってきた『北へ。』キャラクターイラストコンテスト。今回は、予定している賞を発表しちゃうぞ！　また、キャラクター別の応募状況もお知らせするので、応募の際の参考にしてね。もちろん、複数のキャラを描いたイラストも審査の対象になるのでご安心を。さらに今回、審査員としてNOCCHI氏の他に、広井王子氏なども参加することが決定したのだ。

応募はハガキ、またはハガキサイズの紙で。イラストはカラー、モノクロを問いません。また、イラストの裏には必ず住所・氏名（必ず本名を。ペンネームがあればペンネームも）・電話番号を明記してね。何枚でも応募可能なので、2月25日に間に合うよう、ドンドン応募して来てね！

賞

- ●グランプリ大賞
- ●NOCCHI賞
- ●広井王子賞
- ●ハドソン賞（仮）
- ●電ドリ賞
- ●各キャラクター賞（ヒロイン8人それぞれ優秀作を決定）

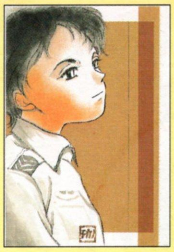
現在の応募状況

●春野琴梨…21通	●里中 梢……13通
●川原 鮎……7通	●桜町由子……6通
●椎名 薫……4通	●左京葉野香…12通
●ターニャ…13通	●愛田めぐみ…18通

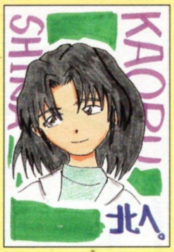
コンテスト応募イラスト紹介



▲福井県・高木恵さん　回す花を見つめるターニャ。心があったかくなりますね。



▲三重県・ちかのさん　いつもはキリッとした由子。こんな笑顔も見られるかな？



▲滋賀県・知己ハルキさん　薫のイラストありがとう。年上がタイプなのかな？



◀岩手県・はなみさん　もちろん、複数のキャラを描いてくれた作品も審査の対象で～す。



▲石川県・さくら唯さん　琴梨の立ち姿と表情のコントラストが絶妙です。



▲千葉県・大城ようこうさん　広い平野って、本当に地平線が丸く見えますよね。



▲大阪府・カンナさん　ちょっぴりアダルトな雰囲気。ゲーム中でも見てみたい！



▲愛知県・メタルうさぎさん　長い黒髪の葉野香って、和服姿が似合いますよね。

『北へ。』トークショーの模様をDDIポケット電話でキャッチ！

『北へ。』発売を記念して開催される全日空スカイホリデー主催の「北へ。誕生祭」。声優さんの生の声が聞けるとあって、参加を希望している人も多いんじゃないかな？　今回は、イベントに参加したいんだけど北海道までは…という人のために耳よりな情報を教えちゃうゾ！

実は、DDIポケットに加入している人なら、右記の方法にしたがってアクセスするだけでイベントの模様を聴けちゃうのだ。ただし、先着約100名しかアクセスできないので注意。通話料金は、全国一律10円（1通話）＋10円／45秒（標準コース）かかるぞ。また、イベント開催時間は都合により変更される場合も。ツアー、公開イベントについてのお問い合わせは、パブリックセンター（03－3562－5545）担当／矢野まで。

〈北へ。誕生祭　DDIポケット公開イベント〉

●1回め／2月21日（日）12：00～13：30
トークショー参加声優／大谷育江、千葉紗子、広橋佳以

●2回め／2月27日（土）19：00～20：30
トークショー参加声優／坂本真綾、豊口めぐみ、南 央美

アクセス方法（DDIポケットのPHSのみ）
① 0077－48－8560にダイヤル
② ガイダンスにしたがって「070」を入力
③ ショーの模様をPHSでゲット！

おハガキ募集中　このコーナーでは、『北へ。』への意見や感想など、みなさんのおハガキを大募集中！　また、キャラクターイラストコンテストへの応募もまだまだ待ってるよ！　あて先は、〒101-8305（株）メディアワークス　電撃ドリームキャスト編集部「北へ。STATION」係まで。

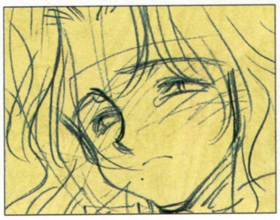












PROFILE

- 誕生日：10月25日
- 星座：蠍座
- 血液型：O型
- 職業：研修医
- 身長：164cm
- 体重：55kg
- 趣味：ドライブ、読書

椎名 薫

しいなかおる

札幌の北海大学付属病院に勤務している24歳の研修医。年齢のわりに非常に落ち着いた雰囲気を持つ女性。常に冷静な行動がとれる反面、そのせいで周囲の人に近寄りがたい印象を与えてしまうことも…。休日は愛車のフィアット・バルケッタでドライブを楽しむ。



CHARACTER FILE-⑤

電撃特報

戦慄の悪夢がDCで蘇る…



ザ ハウス オブ ザ デッド２

THE HOUSE OF THE DEAD 2

繰り広げられる陰謀と殺戮

ザ ハウス オブ ザ デッド２	
DC	●ドリームキャスト　●3月25日発売予定　●5,800円（ドリームキャスト・ガン同梱版7,800円）
	●セガ　●STG　●使用ブロック数未定　●ドリームキャスト・ガン対応



飛び散る鮮血・崩れ落ちる肉片・先の見えない展開…。圧倒的な恐怖とグラフィックで話題の『ザ ハウス オブ ザ デッド２』がＤＣで登場！　第１報となる今回は、その恐怖の魅力を大解剖!!

NAOMIからの早期移植が実現!!



衝撃的な映像と高いゲーム性で絶大な人気を誇った『ザ ハウス オブ ザ デッド』(以下ＨＯＤ)。その続編となる『ＨＯＤ２』は、セガの最新アーケード基板ＮＡＯＭＩによって、驚異的なグラフィックやサウンドを実現している。昨年11月の登場以来、現在も大好評稼動中だ。その『ＨＯＤ２』が、早くもＤＣに移植の運びとなった。ＮＡＯＭＩとＤＣだからこそ可能になったスピード移植に加え、グレードアップしたグラフィックも完全再現。あの恐怖と興奮がついに家庭でも楽しめるのだ。

MAX
マックス



2.26

2000

STORY

1998.12.18
「キュリアン邸事件」…あの忌まわしい事件は
これから起きる惨事のほんの一端でしかなかった…。
2000. 2. 26
世界が混沌とした時代。
序曲の始まり…舞台は中世の面影残る、とある都市。
繰り広げられる陰謀と殺戮。

立ち向かうAMS特殊工作員"James"&"Gary"
2人の運命は如何に？
そして謎の男"Goldman"の真意とは…？

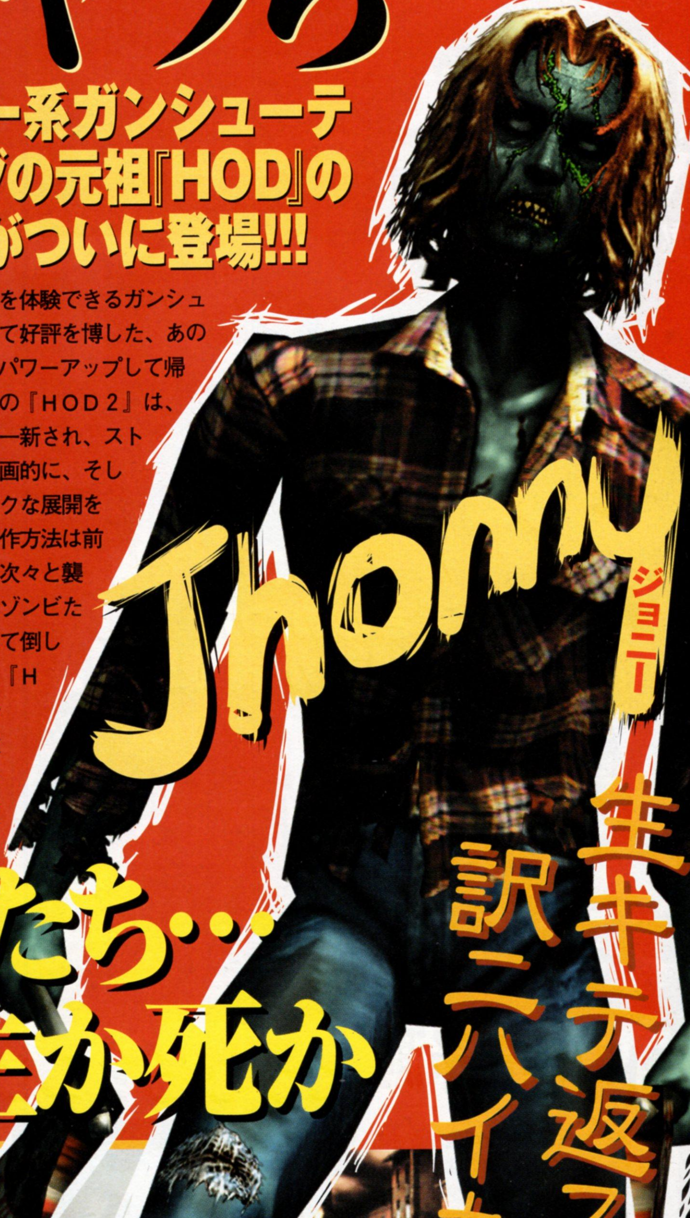
A国で突発的に起きた謎の事件。緊急を継げる事態に
政府上層部は、AMS特殊工作員ジェームズと
ゲイリーの2人を送り込んだ。
さまざまな陰謀が渦巻く中、
事態の収拾と解明に2人の男が立ち向かっていく…。

あの惨劇から2年…再び THE DEAD ヤツらがやってくる

ホラー系ガンシューティングの元祖『HOD』の続編がついに登場!!!

類まれな恐怖を体験できるガンシューティングとして好評を博した、あの『HOD』が、パワーアップして帰ってきた。今回の『HOD2』は、2人の主人公が一新され、ストーリーもより映画的に、そしてドラマティックな展開を見せていく。操作方法は前作と変わらず、次々と襲いかかってくるゾンビたちを、銃を使って倒していく。また、『HOD』特有の分岐システムも健在。発売まであと少し。期待せよ！





生キテ返ス訳ニハイカヌ…

襲いくるゾンビたち…残された道は生か死か



緊急速報

『HOD2』発売の3月25日に、ガン・シューティング専用のコントローラーとして「ドリームキャスト・ガン」も同時発売されることが決定!! グリップ上部に4方向キーを装備しており、サターンのバーチャガンとは大きく変わっている。



『ドリームキャスト・ガン』対応!!

画面はすべてアーケードのものです

この身を守るもの…それは銃のみ…

SYSTEM システム

『HOD2』は「撃つだけ」のガンシューティングではない。弾のリロードやストーリーの分岐、ライフ回復など、さまざまなシステムにより、緊張感たっぷりにのプレイが楽しめるのだ。ここではそのシステム面をピックアップして紹介する。

正確な射撃とリロードタイミングが緊張感をさらに高める!!

プレイヤーがゾンビたちを倒す手段は、手持ちのハンドガンのみ。この銃は最大6発まで発射できるが、撃ち切ると弾切れをおこしてしまう。この時、画面外に銃を向けて撃てばリロード（弾薬補充）される。スムーズにリロードできるかどうかで生死が決まる！

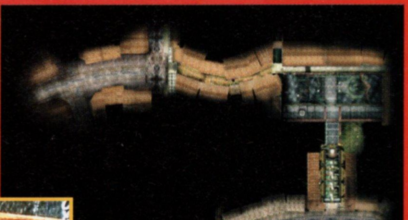




▲画面下に表示されているランプがプレイヤーの体力。噛みつきや切り裂きなど、攻撃を受けると、画面に傷跡が表示される。◀中には弱点をカバーしながら突進してくる敵もいる。

プレイヤーの行動ひとつで進むルートが変化する!!

前作同様『HOD2』でも、分岐システムは引き継がれている。各ステージには所々に分岐ポイントが仕掛けられており、敵を倒すか倒さないか、市民の救助に成功したか失敗したかなどで、進むルートが大きく変わってくるのだ。





ルートが分岐



バーチャガンではできなかった新機能が満載!!

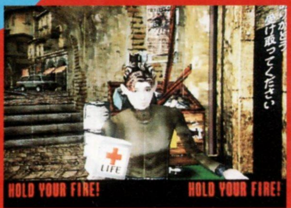




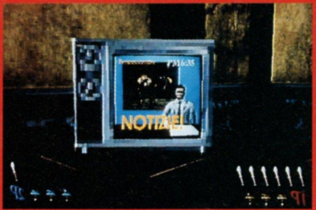
ドリームキャスト・ガンは、グリップ上部に4方向キーとデジタルボタン2つを装備。さらにその上に、周辺機器を装着できるスロット穴も開いている。これにより、メニューのコンフィグなどを容易にできるようになった。『HOD2』にどのように対応するかは、次号で詳しく紹介するぞ。

ゾンビから市民を守りきるとプレイヤーのライフが回復!!

館内を探索中、プレイヤーはライフ（回復アイテム）を獲得するイベントに遭遇することがある。それが「市民の救助」で、ゾンビどもに襲われているところを助けると、まれに立ち去り際に回復アイテムをくれるのだ。逆に市民を間違って撃ってしまうとライフが減ってしまう。キミは突然現れるゾンビと市民を、瞬時に判断することができるか？



▶道中で見られるテレビからは重要な情報が聞ける。◀救助に成功すると、お礼に回復アイテムをくれるぞ。



電ドリ独走予測 どうなる？ DC版オリジナル要素！

アーケードの完全再現ができているなら、次に気になるのはやはりDC版のオリジナル要素。サターン版『HOD』では、アーケードにあった スコア表示をはじめ、オートリロード（弾が無限に撃てる）や隠しキャラクター、ボスモードなど、オリジナル要素が充実していた。現時点ではまだ謎に包まれたままだが、DC版でも追加は十分見込まれる。続報に期待せよ！



▲かなり難易度の高いゲームだけに、レベル変更は必須オプションか？

要素1 隠しキャラクター

前作では、ソフィーや女性研究員などのキャラクターが使用できた。DC版では……!?

サターン版



要素2 新モード追加

すでに倒したボスと何回でも対戦できる「ボスモード」は、前作でも好評だったが、はたして？

サターン版



写真はすべてアーケードのものです。

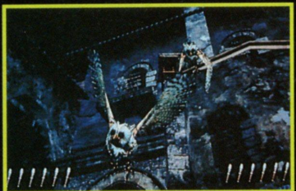
ENEMY エネミー

情け容赦ない攻撃で迫ってくる異形の化け物

DCの描画性能をフルに活かしたグラフィック。それが実感できるものとして、敵（ゾンビ）のグラフィックが挙げられる。前作に登場した敵も、まるで生まれ変わったかのように、グロテスクに変貌しているのだ。キミはこの恐怖に耐えられるか!?

MOURA モーラ

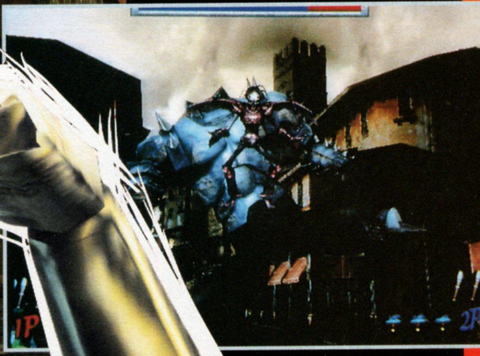
動物系 ANIMAL



▲素早い動きで、集団で襲ってくることが多い。

BOSS JUDGMENT Type28 コードネーム「審判」

▲オープニングに現れる謎の怪物で、ステージ1のボスでもある。巨大な甲冑をつけた化け物を操り、プレイヤーを襲ってくる。



ゾンビたちが群れをなす 腐臭漂う館での惨劇―

DAVID デビッド

▼虚ろな目をしたゾンビたちに理性はもうないのか…。



人間系 HUMAN

▶武器（チェーンソーや斧など）を持って攻撃してくる敵もいる。



RANDY ランディ

電撃特報

近未来を舞台にしたディテクティブ・アクションAVG登場!!



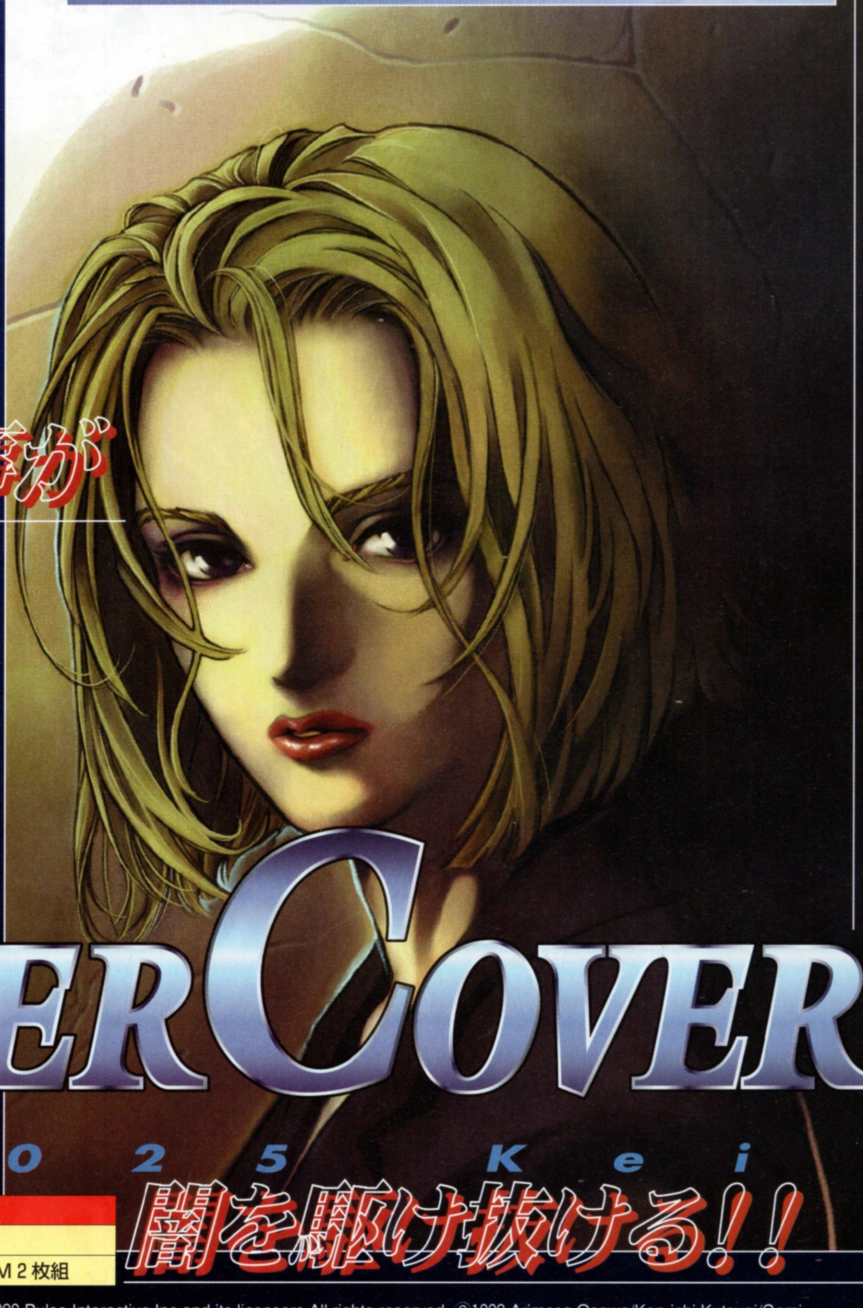


西暦2025年、東京——

大都市にうごめく犯罪、マフィア、そして硝煙の匂い……そんなハードボイルドの世界を鮮やかに描くAVGが、DCに登場！ 今回は先日行われた発表会の模様を中心に、その第1報を紹介しよう。



1人の女刑事が



UNDER COVER

AD2025 Kei

闇を駆け抜ける!!

アンダーカバー　AD2025 Kei	
DC	●ドリームキャスト　●初夏発売予定　●価格未定
	●パルス・インタラクティブ　●AVG　●GD-ROM2枚組

※画面は開発中のものです。

原作は『新宿鮫』の 大沢在昌氏

これまで一切の内容が謎となっていたDCタイトル『アンダーカバー』。その制作発表会が2月1日、東京にて開催された。そこで取材陣の前に現れたのは、作家・大沢在昌氏、ミュージシャン・Gomi氏をはじめとする、そうそうたるスタッフたち。中でも大沢氏は、初のゲーム作品ながら、単なる原作にとどまらない熱意を語ってくれた。そしてスクリーン上には、圧倒的なクオリティのCG、キャラクターが次々と登場。今、かつてない本格派アクションAVGが、ここに幕を開ける!



▲制作発表会には、セガ・エンタープライゼス代表取締役副社長、廣瀬禎彦氏も出席。『アンダーカバー』への期待と、DC躍進への抱負を語った。



ストーリー・演出 大沢在昌氏

■作家。代表作は「新宿鮫」シリーズ（現在6作品刊行）他多数。94年、「新宿鮫　無間人形」で第110回直木賞を受賞。
■「小説でもゲームでも、自分の持てる技術を最大限に発揮するには時間がかかります。今回も最先端のゲーム機のためのソフトをどう作っていくか、非常に時間がかかりました。またゲームの発売前には、プレストーリーとなる小説も出版します。ぜひゲーム共々楽しんでください。」



プロデューサー 石川雅康氏

■パルス・インタラクティブ株式会社社長。本作のプロデューサーでもあり、ハリウッド映画の手法を参考に一流スタッフを集め、今回の企画を実現させた。
■「今回の『アンダーカバー』の開発テーマは、ズバリ"直球勝負"です。映像などでごまかすのではなく、ゲームそのものを楽しめる作品にするつもりですので、ぜひ期待してください。」

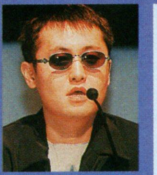


ディレクター 米田　喬氏

■自他共に認める「ゲーム職人」。代表作として『ワンダープロジェクトJ』シリーズなどがある。
■「最近のゲームは作り手側の立場で調整をしすぎ、マニアックになっている傾向があると思います。ですから今回の『アンダーカバー』では、ゲームが持っているストレートな楽しみを追求し、シンプルな操作でプレイヤーが興奮できる作品を作りたいですね。」

ムービーディレクター マーク・ガンブルノ氏

■映画のCGなどを多数手掛ける、アメリカ、モンドメディア社のディレクターで、大の日本アニメ通でもある。代表作は『デイドラス（インタラクティブ・シネマ・ゲーム）』など。今回の発表会ではビデオ映像でのみ出演。



音楽 Gomi氏

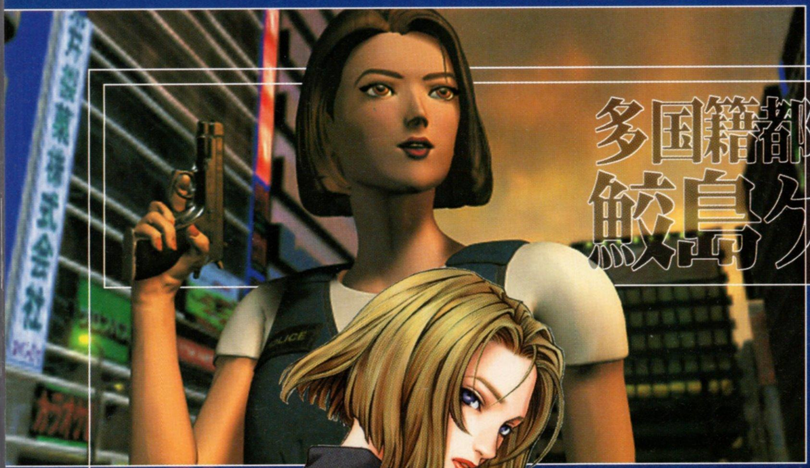
■ニューヨーク在住のミュージシャン。自身の作曲によりビルボードのダンスチャートNo.1を獲得するほか、クラブDJとしても活躍中である。
■「ゲーム音楽は今回が初めてですが、大勢のみなさんとコラボレートする機会は少ないので、楽しみながらやらせていただいてます。ぜひ従来のゲーム音楽の概念を超えたものを作り上げたいと思っています。」


◀制作に燃えるスタッフ一同。会場には、ミステリー作家の京極夏彦氏（左から3人め）や、直木賞を受賞したばかりの宮部みゆき氏（右から3人め）の姿も。

キャラクターデザイン くつぎけんいち氏

■週刊ヤングジャンプで「怪男児」を連載中の漫画家。本作では女性キャラ3人と、男性主要キャラのデザインを担当。残念ながら、発表会ではビデオ映像でのコメントとなった。
■「女性キャラは大沢先生の好みを考えつつ(笑)、一生懸命描きました。自分の絵が3Dでどう動くのか楽しみにしています。」





多国籍都市、東京で繰り広げられる
STORY 鮫島ケイの孤独な戦い

『アンダーカバー』の舞台となるのは、さまざま人種が入り交じる多国籍都市となった、2025年の東京。そしてその街の犯罪を追う刑事、鮫島ケイが本作の主人公だ。プレイヤーは彼女を操って敵と戦い、ケイ自身の「失われた記憶」を取り戻していくことになる。はたしてその戦いの先に見えるのは、光か、それとも闇か？







◀▼リアルに描かれた近未来の東京。この街でケイを待つ事件とは……？

PROLOGUE

2025年、すでに日本の単一民族国家としての歴史は忘れ去られ、東京はさまざまな人種が混濁する都市となっていた。もちろん警察においても例外ではなく、多発する外国人犯罪に対応するため、積極的な異人種採用が行われていた。

そんな中、警視庁でも殺人事件を専門に扱うセクションである刑事部捜査１課に、１人の刑事がいた。その名は鮫島ケイ。以前、公務中の大ケガにより現役復帰が危ぶまれていた彼女だったが、画期的な脳手術によって奇跡的にカムバックし、９カ月前から現在の部署に配属されている。

ある日、ケイがパートナーであり、恋人でもある李のベッドで一夜を明かした朝、上司の石田刑事部長から呼び出しがかかる――コード808……。「テロ？」そう訊ねるケイに、これから修羅場へと向かう悲壮感はまるでない。

「ロイヤルシティホテルだ。ホシは俺と君を指名してきた。」それを聞き、これからの過酷な運命を知らぬケイは、もう１人の相棒にも声をかける。

「仕事よ、キャット……」

時には優しく、時には非情な刑事
鮫島　ケイ

警視庁刑事部捜査第１課に所属する刑事。誰に聞いても「美人」と答えるほどの美貌を持つ。だが凶悪犯に関しては非情で、捜査のためには手段を選ばない。性格は好き嫌いがはっきりしており、負けず嫌い。以前捜査で大ケガをした時の手術のため、それより1年ほど前の記憶が曖昧になっている。また「キャット」という名前の猫型ロボットをパートナーに持ち、捜査の時は常に連れ歩いている。

▼ケイの相棒である「キャット」。人の言葉を理解するだけでなく、情報データバンクとしての機能も有している。





「鮫島」の姓が持つ意味は？

「鮫島ケイ」の名前をみて、「おや？」と思った人もいると思うが、その姓はあの『新宿鮫』の主人公である鮫島警部と同じ。大沢在昌氏によると、２人には何らかのつながりがあるとのことだが、詳しい関係は不明だ。その真相は、ゲーム本編および、プレストーリーとなる大沢氏の小説「ＡＤ2023 涼子」で明らかになると思われるが……。



ケイを追うマフィアのボス
ロン・ウェイ

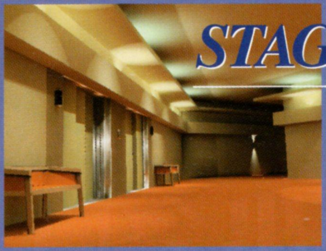
犯罪組織であるチャイニーズマフィアのボス。ゲームの冒頭で起こる、シティホテル占拠テロの、陰の首謀者でもある。どうやら鮫島ケイに恨みを抱き、テロもそのための罠のようだが、ケイ自身は身に覚えがない。また、なぜかケイのことを「涼子」と呼ぶが、その理由は不明。

ゲームの舞台となる3つのステージ STAGE

ケイの戦いの舞台となるのは、おもに「シティホテル」「ベイエリア」「ウォータータウン」の3カ所。ストーリーもこの3つの場所を中心に進行していくことになる。下ではそれぞれの詳細を紹介するので、各ステージの特徴、そしてリアルなグラフィックにも注目してほしい。



◀ステージ随所には、敵が待ち伏せていることも……。



STAGE1. シティホテル

物語の導入部であり、ケイが最初に潜入することになる高層ホテル。捜査や戦闘などの基本を練習することができるステージでもある。

STAGE2. ベイエリア

70年代のノスタルジックな雰囲気が漂う、東京湾に面した港町。ここからは捜査も本格化し、多少の危険は覚悟しなければならないだろう。





STAGE3. ウォータータウン

ゲームの最終ステージとなる場所。海上プラントを中心とした、一大歓楽街になっている。ここでケイを待ち受ける最後の敵とは……？

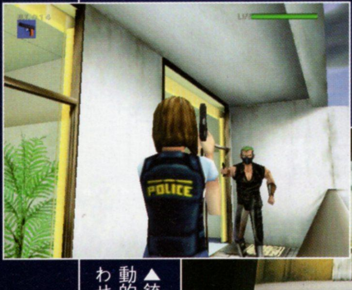
ゲーム本来の醍醐味を追求した数々のアクション ACTION

『アンダーカバー』の戦闘は、基本的にアクション。ただし難しい操作は不要で、誰でも簡単にマスターできるのものになるらしい。詳細はまだ不明だが、アクションのパターンは数多く用意されるとのこと。また戦闘では、出現した敵を倒さず、ある程度ダメージを与えて降参させることも可能なようだ。





◀倒した敵の数がゲームに影響する？





▼発表会では、立ち撃ち、座り撃ちなどのアクションが公開された。

◀銃を撃つ時は、自動的に敵へ照準を合わせることが可能。

素性の知れぬ謎の少女
サミー

本名、国籍、年齢、すべてが謎に包まれた少女。未成年のため子供っぽいところが多分にあるが、妙にすれっからしの部分もある。ケイとはベイエリアで出会うことになりそうだが、敵なのか、それとも味方なのかは不明。



電撃特報

その出会いは突然、優しさとともに訪れた



シェンムー 莎木

次々と公開されるイベント&登場人物たち。今回も、最新情報をあまさずチェック！

シェンムー(莎木)	
DC	●ドリームキャスト ●春発売予定 ●価格未定 ●セガ
	●FREE ●使用ブロック数未定

 ※画面は開発中のものです。

——不思議な少女との出会い

読者からの期待も高まる中、着々と完成に近づきつつある『シェンムー』。今回も数々の最新情報をお届けしていくが、まずは涼とシェンファの出会いを描いた美麗なビジュアルに注目してほしい。一見するとムービーに見えるが、これまでも毎回紹介してきた通り、これらのすべてがゲーム画面。リアルタイムCGで表現された、プレイ中の画面なのだ。この他、今回は新たなQTE(クイック・タイマー・イベント)や5人のニューフェイスを紹介していく。いよいよ本格的な活動を始めた読者&情報コーナー『莎木新報』も見逃すな！



◀森や崖を難なく越えるシェンファ。かなり身軽。

中国の大自然に育まれし少女

中国奥地の秘境で、常に自然とともに生きてきた少女。とても純朴で、優しい心を持っている。

玲 莎木（レイ シェンファ）



荒れ果てた獣道を走り抜ける涼

つまずいた涼の安否を気遣うシェンファ

Check ここでのQTEは失敗した方がお得？

QTE クイック・タイマー・イベント

このシェンファを追いかけて森を走るQTEは、実は発表会での映像でも流されていた。その時は、画面上にアイコンも出ないし、しかも映像に不自然なつなぎ目もなかったので、普通のイベントだと思った人もいたのでは？ ここでは涼が木の根に足を取られたり、崖から滑り落ちそうになる場面、つまりQTEに失敗したと思われる場面も見られる。その際シェンファが涼に手を貸そうとするシーンが。もしQTEに成功すると、シェンファは手を差し伸べてくれないとしたら…。QTEは、失敗した方がウレシイ展開になることもありそうだ。

※ジャンルの「FREE」は「Full Reactive Eyes Entertainment」の頭文字をとったものです。

ヒロイン・莎花との出会い

ここでは、本作のヒロインであるシェンファとの出会いを描いた一連のイベントを紹介していく。このイベントは森の中から始まり、先を進むシェンファを涼が追いかけていく形で進む。森の中には岩や川などの障害物が多く、それらを避けるＱＴＥが発生。森の先には、崖を登るＱＴＥも用意されている。そして泉に着いた２人は、そこで初めてお互いの名前を名乗り合うことになるのだ。



▲これだけのアップにも耐えうる、驚異のビジュアルクオリティー。まさに未来基準の映像だ。

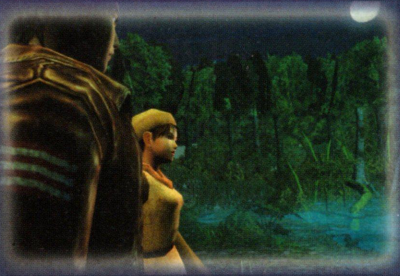


▶この出会いが、２人の運命を変えていく…。

Check 会話中でも油断禁物？ QTEを大胆予想！

これは完全に予想でしかないのだが、もしかしたら会話中にもＱＴＥは起こりうるのでは？　例えば本作では会話中もアナログ方向キーでよそ見ができるので、よそ見中に声をかけられるＱＴＥとか。失敗すると、人の話を聞けと怒られたりして…。また本作では「イエス」と「ノー」の選択はⓁかⓇトリガーで行うのだが、すぐに押さないと沈黙が答えだと受け取られるＱＴＥなども考えられるが…。

暗闇を照らす月、虫たちの声 幻想的な泉



▲スペシャルディスクの詩によると、２人の出会いは涼が裏切りを経験し、絶望しそうになっている時のようだが…。







▶ちなみに本作には時間の概念があるため、この場面が必ずしも夜とは限らない。



泉の畔にたどり着いた２人は、お互いに自分を語り合う。発表会では「日本」の存在を知らないシェンファが、「遠い所から来たんだね」と返す場面もあった。

父が守ろうとした鏡の謎を追い求め、あるいは父の仇である蒼龍への復讐のためか、故郷である横須賀から中国へと旅立った若き武道家、芭月涼。遥かなる旅路の途中、大いなる優しさを持つ少女シェンファと出会った彼は、また１つ成長を遂げるのかも知れない…。



考察 ２人の出会いにまつわる３つの不思議

まず１つめは、この森や泉がある場所だ。画面を見ると山奥のようなので、風水思想と関係が深い崑崙（コンロン）山などが怪しいかも。西へ続く道、シルクロードの線上にも近いので、スペシャルディスク内の詩にあった「西へ」という言葉とも符合する。次に不思議なのは、２人が自己紹介をするタイミングだ。２人は泉の前で初めてお互いの名前を知るのだが、その途中の森でも会話をかわしているので、すでに知り合っているはずなのに…。そして、どうして泉を目指したのかも興味深いところ。もしかして、泉の前で名乗りあう行為が何かの儀式なのだろうか？

涼とレンに襲いかかる、巨漢の斗牛！白熱のQTEアクション!!

今回紹介するのは、九龍城で発生する斗牛とのＱＴＥバトルだ。事情はわからないが涼とレンは斗牛たちに追われ、逃げ回っている。だが、逃げた先は運悪く行き止まり。涼は斗牛に立ち向かうのだが…。この場面も発表会の映像で見られたのだが、もし道を間違えなかったら２人はうまく逃げられたのだろうか？　あらゆる状況に対応できる可能性を持つだけに、ＱＴＥの分岐はかなり奥が深いものになりそうだ。

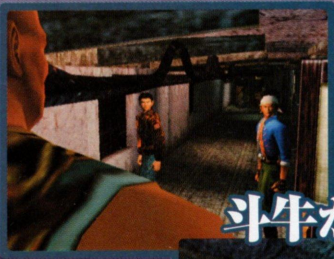


2人の行く手に立ちはだかる100kgオーバーの超巨体

▼逃げた先は行き止まり…。後ろからは斗牛たちの足音が！

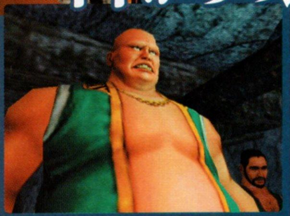


斗牛からの逃走





▶逃げる2人を追いかける斗牛。足は遅そうだが…。



◀▶涼たちの前に立ちふさがる斗牛。レンはいち早く逃亡する。

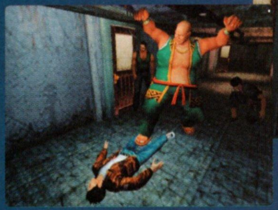
涼、危機一髪!!

▶斗牛に戦いを挑む涼だが、一撃ではり倒されてしまう。そして、倒れた涼をめがけて、斗牛の追い打ちがかかる！

この後、床が大崩壊！



▲回避成功？　失敗？　ＱＴＥならではの緊張感！

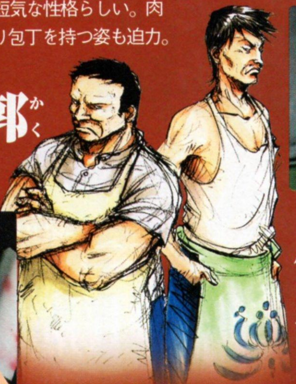




▲斗牛の一撃で床にヒビが。そして２人は下の階へと落下していく。

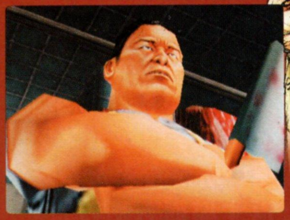
郭と周、２人の争いに巻き込まれる可能性は大！

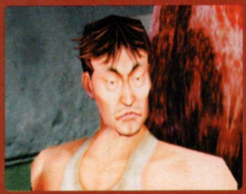
発表会で、画像のみが紹介された２人。ワンチャイで、隣り合わせに肉屋営んでいるため、仲が悪いらしい。この２人が、どう主人公に絡んでくるのかに注目。



郭（かく）

▼短気な性格らしい。肉切り包丁を持つ姿も迫力。





周（しゅう）

◀郭の店の隣にある肉屋の主人。陰険な性格で、裏世界でも何かやっているらしい。

敵か味方か、彼らと涼の接点は？

前回紹介した２人のキャラクター。彼らがどのようにして涼と出会うのかは、いまだ謎だ。敵なのか、味方なのか。場合によっては、それもプレイする人によって変わってくるのかも知れない。ゲームが発売されたら、ぜひ彼らを探し出してその答えを見つけてほしい。



堕落したもと武道家。宗泉。

名前すら不明の謎の刺青師。

新たに判明した３人のキャラクター



トム

横須賀のアメリカンフード店で働く男。



花梨（かりん）

香港キングスロードにある八百屋の娘。明るく元気。



張（ちょう）

温和そうな顔立ちの中年男性。裏の顔も持つらしい。

フリーバトルの続報？

前回紹介した、キャラを自由に操作して戦うバトルモード。移動や技コマンドの入力は方向ボタンで行うらしいが、インタビュー中には「アナログ方向キーをグルグル回すと使えるコマンド技も入れたい（鈴木裕氏談）」と、微妙な発言も。う〜ん、使えるといいなぁ。

莎木新報（シェンムーシンポウ） 第2号

『シェンムー』をより楽しんでもらうために、いろんな企画を鋭意立ち上げ中です。で、とりあえず今回からは、舞台となる場所を現実面からガイドしていくコーナーを発足！

平成11年2月12日発売●発行元：電撃ドリームキャスト編集部●あて先：東京都千代田区神田駿河台1-8●Eメールアドレス：dengeki-dc@mediaworks.co.jp

シェンムー隊が行く！ 第1回
横須賀徹底ガイド

現実世界を題材に扱う『シェンムー』だけに、その土地のことを知っていればプレイした時の発見も多くなるのでは？　ということで、誕生したのがこのコーナー。名前は軽いけど、内容は濃い物にしていくぞ。まずは主人公の故郷であり、壮大な冒険のスタート地点となる横須賀の街を徹底分析だ！



▲第１章の舞台となる、日本の神奈川県横須賀市。港町として有名。

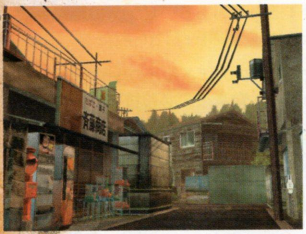


▲ゲーム中の時代は1986年。阪神が最後に優勝した年ですな。



ゲーム中に登場する場所はどこ？ 実際の横須賀から大胆予想！

横須賀には、繁華街（ドブ板通り）、港、主人公の家がある山、と3つのエリアがあるらしい。今回は登場が決定しているドブ板通りを中心に、ゲームに登場しそうな場所を予想してみた。次回以降は、各エリアを詳しく紹介していくぞ。



予想スポット① 繁華街（ドブ板通り）

名前の由来はドブ川に板をかけて道を作ったことから。戦後、米軍兵を相手に商売をし、軍の棚卸し品なども扱っていた。現在は道路も舗装され、昔の面影は少ない。



◀道路のシマ模様に、かつてのドブ板の名残が見える。

予想スポット② （横須賀本港）



米軍基地と自衛隊基地の間に位置する横須賀本港は、日米両海軍の船が行き交う国際的な港である。かつては軍港として栄え、造船を行う大きなクレーンや、船を修理するドッグが立ち並んでいた。

横須賀市 DATA

・面積:約100km2・人口:43万人
・平均気温:16℃・最高気温:34.9℃
・最低気温:-3.1℃
・年間降水量:1624.7mm
（平成8年度調べ）

元は漁村地域だったが、1853年に浦賀へ来航したペリーにより近代化が進む。製鉄所と軍港の町として発展を遂げ、戦後は米軍基地との共生により国際的な文化を吸収した。スカジャン（横須賀ジャンパー）発祥の地でもある。地形的には海に浮かぶ山といった感じで、坂道が非常に多い。

プレゼント



涼、シェンファ、レン、鳥隼のクリアファイルを各1名様にプレゼント。住所、氏名、電話番号、希望キャラを明記の上、「莎木新報②プレゼント係」まで。（締切り：2月25日消印有効）

読者からのハガキ大募集

このコーナーでは、『シェンムー』に関する読者からのおハガキを募集中。プレゼント係以外のコーナー名は書かなくてもいいので、意見や予想、イラストなど、幅広くお待ちしてま～す。ただし、応募の際は、住所（都道府県名だけでOK）、氏名（またはペンネーム）の明記を忘れずに。プレゼント係に送るついでに投稿するテクも許可してますので、気軽にヨロシク。Eメールでの応募も受けつけるから、タイトル下のアドレスを参考にふるって応募してね。

■悠久なる絵画展
イラストコーナー。キャライラストだけでなく、風景画なども受けつけ中。上手下手より、自分の思いを表現した絵画を掲載していくつもりです。
■大胆予想博覧会
『シェンムー』に対する疑問や予想を待ってます。鋭い意見はセガに直接聞いてくる予定アリ。
（あて先）〒101-8305　（株）メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部「莎木新報②○○」係

次号予告
次号は、そろそろ収録も一段落（のハズ）のシェンファ役、石垣はづきさんへインタビュー！　不思議議なヒロインの魅力を、たっぷりお伝えしていきます。読者コーナーも本格始動予定。できれば、「シェンムー隊」第2弾、ドブ板通りの徹底ガイドも掲載したいです。

電撃特報

冒険活劇の幕開けまであとわずか！



NAOMI版が稼働し始め、DC版も発売間近となった『パワーストーン』。今回はDC版の多彩なオリジナル要素をまとめて紹介していこう。また、開発者である手塚プロデューサーのインタビューや、㊙テクニックも見逃せない！

パワーストーン	
DC	●ドリームキャスト ●2月25日発売 ●5,800円 ●カプコン ●ACT ●使用ブロック数4（ミニゲーム128） ●VM連動 ●PP

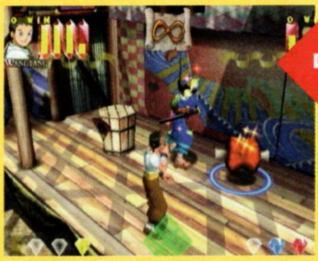
発売直前！

DC版オリジナル要素を一挙公開!!

『パワーストーン』はフィールドを縦横無尽に動き回りながら相手と戦う、3D対戦アクション。このゲームの最大の特徴といえば、何といっても、3つ集めると変身してパワーアップすることができる宝石、「パワーストーン」をめぐる駆け引きだ。またその他にも、宝箱から出現するアイテムやステージに隠された仕掛けなど、ゲーム中の要素は驚くほど豊富。今回はその中でも、DC版ならではのオリジナル要素や、ゲームモードを大公開するぞ！

1 強力なNEWアイテムが続々登場！

『パワーストーン』のバトル中は、ステージに宝箱が出現し、それに触れるとさまざまなアイテムを入手できる。その種類は火炎放射器や剣、爆弾など、非常に豊富。そしてDC版では、通常のアイテムに加えて7つの新たなアイテムが追加され、ますます多彩な戦い方ができるようになった。ちなみにこの新アイテムは、アーケードモードである条件を満たしたあと、後述のエキストラオプションで設定を変更すると出現するようになる。どれも強力なものばかりなので、手に入れることができれば戦力アップ間違いなし！



中には回復アイテムも…

◀宝箱から出現するのは武器だけではない。中には「原始肉」や「ショートケーキ」「リンゴ」のように、体力を回復するものもある。ピンチの時に手に入れれば、形勢逆転も可能だ！

機関銃



◀無数の弾を途切れることなく連射する、ガトリング砲タイプの武器。連続ヒットした時は、必殺技以上の強烈な威力を発揮する。

光線銃



▲発射すると小さいリングの形をしたレーザーが出る。一見するとオモチャのようだが、ヒットすると相手をしびれさせ、ダウンを奪う効果がある。

如意棒



▶攻撃すると一直線に棒が伸び、遠く離れた敵も攻撃可能。しかも、相手が持っているパワーストーンを全部奪えるのだ！ ちなみに空中から出した場合は、斜め下方向に向かって攻撃する。

パワーシールド



▼投げ以外のほとんどの攻撃を防ぐ盾。もちろん変身後の必殺技も防御することが可能だ。これがあれば、もう相手に変身されても怖くない!?

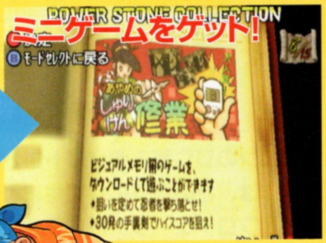
パワーフュージョンも完全防御!!

2 まだまだあるぞ！ビジュアルメモリ用ミニゲーム

前号でも紹介したビジュアルメモリ用のミニゲームは、何と全部で３つもあることが判明！　このミニゲームも、アーケードモードをプレイしてある条件を満たすと、「パワーストーンコレクション」モードでダウンロードできるようになる。３つのゲームは遊び方こそシンプルだが、どれもやりがいのあるものばかり。なお、各ミニゲームではメダルを集めることができ、このメダルが一定数たまると、さらに新しいおまけ要素が追加されるらしいが……。



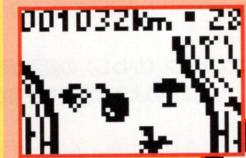
ある条件を満たすと…





フォッカーの空の冒険

フォッカーの愛機を操り、制限時間内の飛距離を競うゲーム。進んだ距離でもらえるメダルの枚数が変わる。ただしコース上の爆弾や鳥に当たると、タイムロスになるので注意！



▼落ちているパワーストーンを３つそろえると変身し、爆弾がメダルに変化！



▲コースはチェックポイントを通るたびに、だんだん難易度がアップしていく。



あやめの手裏剣修行

照準を動かして、画面上を移動する忍者や得点アイテム、パワーストーンに手裏剣を当てるゲーム。手裏剣を撃ち尽くすとゲームオーバーになるので、１つずつ確実に狙っていこう。



▼使用回数に限りがあるものの、画面全体を攻撃する「花手裏剣」も使える。



▲すぐに消えてしまう忍者（中忍）をうまく攻撃すれば、パワーストーンが出現。

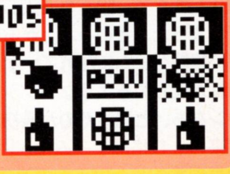


ガンロックのガンガンスロット

左の２つのゲームで入手したメダルを使って遊ぶスロットゲーム。絵柄を３つそろえるとダブルアップに挑戦でき、再び絵柄をそろえればどんどんメダルを増やすことができるぞ！



▼ダブルアップ時は完全に目押しでスロットを止められる。腕の見せどころだ！

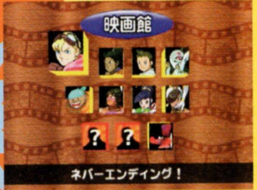


▲まずは他のゲームでメダルを集めないと、スロットを遊ぶことができない。

3 さまざまな鑑賞モード

さまざまなおまけ要素が登場するモード、「パワーストーンコレクション」。ここではミニゲームのほかに、映画館、音楽館、美術館などのモードも登場する。ここではエンディングやゲーム中のＢＧＭ、キャラの設定資料などを、いつでも見ることができるのだ。

映画館



◀クリアしたキャラのエンディングが見られる。空いている２つは……？

音楽館



▲ゲーム中のサウンドや各キャラのボイスを聞ける。

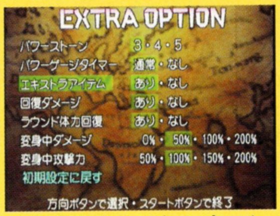
美術館



◀『パワーストーン』の設定資料集。キャラのイラストや、ＮＡＯＭＩ版のインストカードなどもあるぞ。

4 エキストラオプションで設定変更

アーケードモードを一度でもクリアすると現れる「エキストラオプション」。ここでは出現するパワーストーンの数を変えたり、変身中のダメージを変更するなど、ゲームのルールを自由に変更できるのが魅力だ。ぜひここで、自分だけのオリジナルルールを作って遊んでみよう！

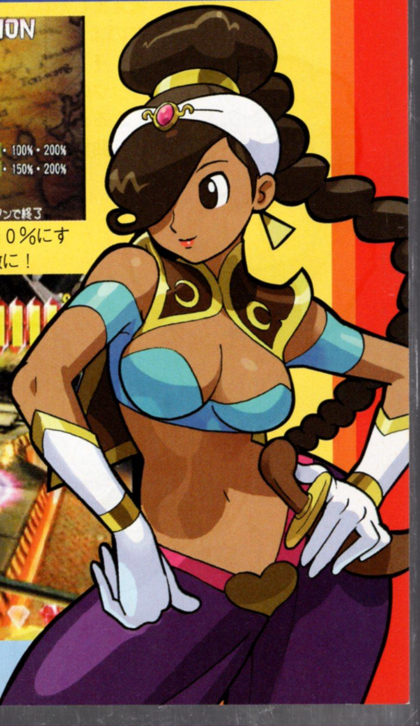


▲「変身中ダメージ」を０％にすれば、何と変身中は無敵に！

自分だけのオリジナルルールで遊べる！



▶ステージに出現するパワーストーンの数も増やせる。最大の５つに設定すれば、さらにパワーストーンの奪い合いが熱くなる！



カプコン
手塚
プロデューサー
に聞く

『パワーストーン』が生み出す新しいアクションゲームの世界

カプコンのDC第1弾タイトルとなる『パワーストーン』。この独自のアクション性に満ちた意欲作は、どのようにして生まれたのか？　そこで電撃ドリームキャストでは、開発を手掛けた手塚プロデューサーに、完成に至るまでの秘話をうかがってみた。これまで『X−MEN』などの斬新な作品を手掛けてきた氏が語る、『パワーストーン』の魅力とは……？



株式会社カプコン
開発本部第1制作部プロデューサー
手塚武氏

本当の3Dゲームとは何なのかを追求

——さっそくですが、ゲームの開発にはどのくらいの期間がかかりましたか？

手塚武氏（以下、手塚）：NAOMIで開発を始めたのが一昨年の9月頃で、企画自体はその1年前から始まっていましたから、全部で2年半くらいの期間がかかりましたね。

——開発当初は、どのようなゲームを作ろうと考えていたのですか？

手塚：まず『パワーストーン』を開発することになった1番の理由としては、「格闘ゲームがある程度進化しすぎて、限られた人しかプレイできなくなってしまった、ということがあげられます。だから今まで格闘ゲームに触れていなかった人でも、気軽に対戦が楽しめるようなアクションゲームを作らなアカンなあ、と思ったのが最初の動機ですね。また、従来の3D格闘ゲームは、「2D的な戦い方を3Dで表現する」というものがほとんどで、「ホントに3Dアクション的なゲームは何なのか？」というのは、あまり追求されていなかったと思うんです。だから、実際に3Dの空間を自由に歩き回れるゲームを作るにはどうしたらいいか？　というのもかなり考えましたね。そのために、現在のようなゲーム性やバランス、そしてジャンプ、パンチ、キックの3つのボタンの操作になるまでは、ずいぶんと紆余曲折がありました。



——操作といえば『パワーストーン』の大きな特徴として、操作がカンタンで、初心者でも取っつきやすい、という点がありますが、これも開発の当初から考えられていたことだったんでしょうか？

手塚：ええ。たとえばこれまでの格闘ゲームファンというのは、どうしてもこれまでプレイした積み重ねがあり、シリーズを通してどんどん進化していっていると思うんです。だから継続してプレイしている人にとってはもちろん楽しいんですが、途中から始めた人は「どうやればいいの？」と、とまどってしまう。でも今回は誰にでも楽しめるゲームにしたかったので、触った瞬間にどんな操作かわかるようにしたんです。従来の対戦格闘的な「お約束」をなくし、ジャンプボタンを押せばジャンプが出て、キックボタンを押せばキックが出て、という感じでね。あとはだんだんと覚えていけば高度な技が出せる、というものにしたかったんです。初心者に対して門を閉ざさないよう、とにかくシンプルにすることにこだわりましたね。

——ところで『パワーストーン』にはガードがありませんが、対戦格闘では当たり前になっている「ガードの攻防」という駆け引きをなくした理由は？

手塚：これは会う人にかならず聞かれる質問なんですが……（笑）。理由としては、ガードのないゲームを作りたかったというより、試行錯誤の結果になくした、といった感じですね。だから最初はガードを取り入れていたんですが、やっぱりアクションゲームとしては、ガードを入れるとゲームの流れがそこでストップしてしまうんです。また、せっかく柱につかまって回転しながら攻撃、というようなハデな攻撃を取り入れているのに、ガードというシステムがあることで、攻める側の選択肢が限られてしまうんですよ。かといって、特定の技をガード不能にする、といったルールにすると、それはそれでルールが複雑になってしまう。そういった説明が多くなるゲームは良くないな、と思いまして。やはり攻撃を受けた側が、なぜやられたのかわかるようにするのがベストだと思うんですよ。

——ガードの代わりにエスケープ（かわし）の要素が取り入れられていますが、これはどのような意図で採用されたのでしょうか？

手塚：かわしについては、今までのゲームのクセでガードしようと思い、レバーを後ろに入れたら偶然かわせた、というような感じのものにしたかったんです。ですから基本的に、かわしはガードと同じもの、と考えてもらっていいかもしれません。方向キーを入れるだけの操作ならば、初心者でもガチャガチャやっているだけで回避できますしね。

『パワーストーン』は対戦こそが魅力！

——実際に『パワーストーン』をプレイしてみると、ジャンルが対戦格闘ではなく、アクションゲームであるというのがはっきりとわかりますよね。特にそ

“対戦格闘”ではなく“対戦アクション”としての魅力とは？

まだプレイしていない人の中には、「なぜ『パワーストーン』は対戦格闘ではなく、対戦アクションなのか？」と思う人もいるはず。たしかにパンチなどの打撃技や投げ技など、格闘的な要素は本作にも取り入れられている。しかしこのゲームの真髄は、そのような技より、パワーストーンを奪い合う駆け引き、そして壁や天井を利用した映画的なアクションにこそあるのだ。百聞は一見にしかず。1度プレイしてみれば、このゲームが「アクション」「活劇」と呼ぶべき作品であることがわかるだろう。



操作はカンタン しかも奥が深い!!

インタビュー中にもあるように『パワーストーン』の操作は実にカンタン。初心者でも２～３回プレイすれば、すぐにゲームを楽しめるようになるはずだ。しかしその一方で、上級者になるほど、かわしやステージを利用したアクションなどを、自由に組み立てられるのが大きな魅力。特に変身後の技の性質や、各種ジャンプ攻撃の使い方を把握してからは、戦いの攻防が一段とおもしろくなること確実だ！





の中でもアクション性が色濃く出ている部分といえるのが、「パワーストーンを集める」というシステムだと思うんです。そもそもこのシステムは、どういったコンセプトで採用されたものなのですか？

手塚：パワーストーンをめぐる攻防を取り入れたのは、とにかくステージを縦横無尽に動き回ってほしい、という理由からですね。でも基本的にプレイヤーというのは、勝つためのメリットがないと動き回ってくれないんですよ。だからそのために、「パワーストーンがステージのあちこちに出現し、それを集めれば圧倒的に強くなる」というルールを考えたんです。そうすれば、「対戦で勝つためにステージを走り回る」という動機が生まれますから。「変身」という要素を取り入れたのも、強くなったということがすぐに分かるようにするためですね。

――ところで、手塚さんの考える「対戦ゲームのおもしろさ」とは、どんなものなのでしょうか？

手塚：『Ｘ―ＭＥＮ』の時、一緒に仕事をしていた西谷さん（現・アリカ取締役社長）が言っていた言葉に、「ゲームをおもしろくする絶対の方法は、対戦ゲームにすることや」というのがあるんです。「なんで？」と聞いたら、「必ず相手がいるから」って（笑）。要するに、対戦ゲームというのは、相手が人間で、しかもその反応が千差万別であるというのが、１番のおもしろさじゃないでしょうか。だからこそ、その中でどんな駆け引きができるのか、ということが重要だと思います。

――そういった意味で『パワーストーン』には、圧倒的な駆け引きのおもしろさがありますね。手塚さん自身は、そのおもしろさをどんなユーザーに楽しんでもらいたい、と考えていますか？

手塚：そうですね。「そろそろ格闘ゲームには飽きてきたなあ」とか、「格闘ゲームは難しくてできない」と考えている人たちには、特にプレイしてほしいです。たとえば『バーチャファイター』などが良い例で、当時、「格闘ゲームは苦手」と思っていたユーザーが、新しい３Ｄ格闘のシステムにスッと入ってきましたよね。でも現在は３Ｄ格闘も進化して、再び「ついていけない」と感じている人もいると思うんです。だからこの『パワーストーン』では、従来の３Ｄ格闘を敬遠していたユーザーにも、ぜひプレイしてほしいですね。

――最後に、カプコンのＤＣタイトル第１弾として『パワーストーン』の発売を待ち望んでいる人に、メッセージをひと言お願いできますか？

手塚：「対戦格闘」という今までの流れとは違うかもしれませんが、自分としては全体的に「カプコンらしいゲーム」になったと思っています。操作がカンタンなゲームながら、奥が深い戦い方もできるんで、最初は頭をカラッポにしながら、ぜひじっくりと遊んでください。また、この『パワーストーン』は、ドリームキャストを持っている人が友だちとワイワイやるのに、最適のゲームだと思ってます。ちょうど同時期ぐらいに、アーケードでもＮＡＯＭＩ版が出ていることですし、ぜひ１人ではなく、誰かと対戦してみてほしいですね。



そして2月25日 新たなる冒険の扉が開かれる！

手塚プロデューサーに聞く ㊙テクニック＆遊び方

ここではインタビュー中に手塚氏が語ってくれた、とっておきの情報を４つほど紹介していこう。またインターネットで連載している「週刊パワーストーン」(http://www.powerstone.com/)にも、役立つ情報が満載されているので要チェック！

変身の直後にパワーフュージョンを出すと…

変身していられる時間を表すパワーゲージ。実はコレ、変身中の攻撃力も表しており、ゲージがあるほど攻撃力が高くなるのだ。よって変身直後にパワーフュージョンを発動して相手にヒットさせれば、大ダメージ確実！



パンチ、キックのダメージは回復可能！

武器などで攻撃された時と違い、パンチやキックで攻撃された時は、体力ゲージの減少分が青くなる。そしてこの部分は、時間が経つと少しずつ回復するのだ。でも回復中に攻撃を受けると、回復が無効になるので注意！



ステージには意外なハプニングが！

各ステージの中には、ちょっとしたハプニングが隠されているものもある。壁に吹っ飛ばされた時にたくさんのツボが落ちてきたり、棚が倒れてダメージを受けたり……。どれもオモシロイので、一度は見てみるしかない！



ちょっと変わったルールで戦ってみよう！

エクストラオプションでは、変身後のダメージや攻撃力を細かく設定できる。たとえば変身後の攻撃力を低くし、受けるダメージを高く設定すれば、「変身すると弱くなる」なんてルールで戦うことも可能なのだ！



電撃特報

Blue Stinger



グラフィックとイベントがパワーアップして帰ってきた！





BLUE STINGER ブルー スティンガー

Vol. 3 以来、沈黙していた『ブルー スティンガー』が新情報を引っさげて、久々に登場！　イベントシーンなどの進化により、ストーリーにも新展開の予感が…。

ブルースティンガー	
DC	●ドリームキャスト　●3月25日発売　●5,800円 ●セガ　●AVG　●VM（ブロック数未定）

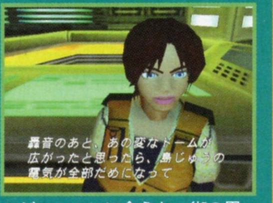
さらにストーリーの先が見えてくる最新情報を入手!!

久々の登場となる『ブルー スティンガー』は、写真を見てもわかるようにグラフィックがパワーアップしている。もちろん、ストーリーやイベントも強化されていることだろう。今回は、このパワーアップした写真を基に、新展開するストーリーを各シーンごとに分けて紹介していく。また、長い間期間が空いたので、今まで登場してきたキャラクターも再度紹介するぞ。

今までのストーリーは?

おさらいポイント 1 キムラ倉庫

ジャニーンから救助要請の無線を受け、助けに向かうエリオット。途中で、ディアーナ号の船長ドッグスに助けられ、一緒に行動することに。2人で力を合わせて、ジャニーンのもとへ進んでいく。

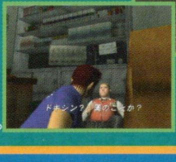


▲ジャニーンに会うと、街の異変の原因を一緒に探ることに。

おさらいポイント 2 ハローマーケット

ラッツの店へ向かう新しい進路を求め、ハローマーケットへ。中では店長の命を救うイベントやスタンプラリーなど、さまざまなイベントが待ち受けている。





▲スタンプラリーに、なんと『ぺんぺん』のキャラクターが！

おさらいポイント 3 冷凍倉庫

冷凍倉庫はその名の通り、身も凍る極寒世界。イベントによってマップが変わるなど、冷凍庫という特性を生かした仕掛けが、多数用意されている。

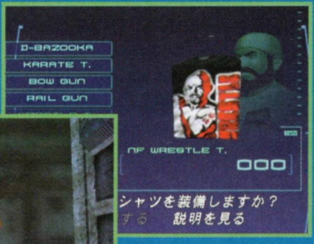


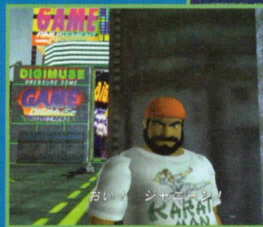


◀▲倉庫内は扉も凍りつくほどの気温になっているぞ。

赤丸チェック 着ているモノで攻撃方法が変わる？

写真のように、ゲーム中に服装を変えることができる。しかもドッグスは、装備した服装によって、攻撃方法が変化することが判明した。カラテTシャツなどを装備することで、普段では出せないカラテの技などで攻撃することができるぞ。





▲プロレスTシャツなど、種類も豊富だ。
◀装備した服は、画面上ではっきりと判るぞ。

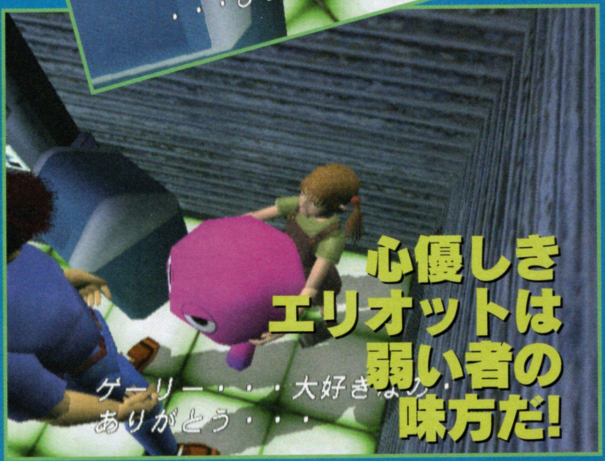
次のページから、最新情報をお届けするぞ！

Game Center ゲームセンター

中には1人の少女の姿が!!

ラボタウンのミッドエリア内にあるゲームセンターに入ると、壁際で泣いている少女サンディを発見する。どうやら、逃げている最中に親とはぐれてしまったようだ。何とか慰めようとすると、サンディは泣きながら「ゲーリー…」とつぶやき、ゲーム機の方を指差す。ここでゲーム機に近づくと、ミニゲームの「ジャングルハンター」をプレイすることができるぞ。出てくる敵を破壊して高得点を出すと、景品の"ビッグゲーリー"をゲットすることに。これをサンディへプレゼントすると、泣き止んで話しかけてくる。ここから、新たな展開が始まるのかも。









◀サンディが指差したところには、ジャングルハンターが!



▶高得点を出すと、景品としてビッグゲーリーを入手できるぞ。

Cash Dispenser キャッシュディスペンサー

金銭の引き出しが自由になる!!

街の中には銀行があり、ここでお金を引き出すことができる。だが、銀行内には人がいないため、キャッシュディスペンサーを使用することに。この時、キャッシュカードを見つけておかないと、引き出すことはできないようだ。いったいドコにキャッシュカードは落ちているのだろうか。また、暗証番号はドコで知るのだろう?





▲死体からキャッシュカードをひろったりすることも可能なのか!?

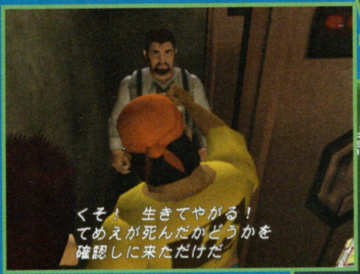
▶24日は残高ゼロだが、25日になれば給料が入っているかも。

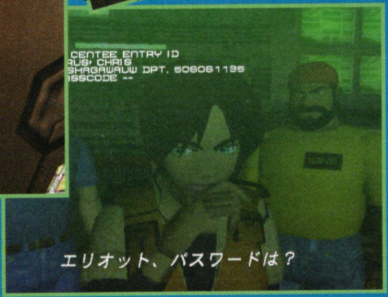
Rat's Ber ラッツの店

パスワードを求めてラッツの店へ!!

ついにラッツと出会ったエリオットたち。ここでIDを入手すれば、キムラ企業のプロテクトが解け、異変の原因が判明するハズだ。







▲ラッツの無事にホッとしつつも、憎まれ口を叩くドッグス。

▶IDを入手してジャニーンのところに戻れば、新たな情報が…。

Power Plant Accident
パワープラントアクシデント

電源施設は危険がいっぱい

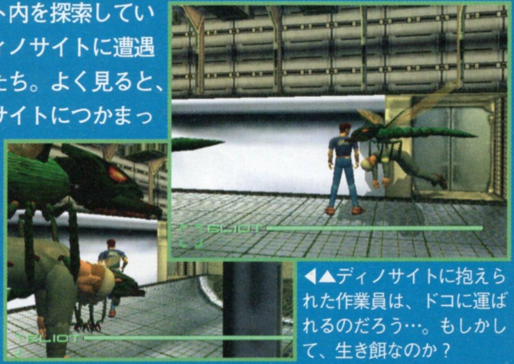
初登場となる「パワープラント」は、電源施設を舞台にしたステージだ。だが、ディノサイトが出現したためか、施設内の電源は落ちた状態になっている。どうやら、電源を回復させることが、このステージのキーポイントになりそうだ。



▲電源が落ちているため、エレベータも動かない。
◀メインコンピュータでも回復不能!?

ディノサイトに作業員が襲われている!

パワープラント内を探索していると、途中でディノサイトに遭遇したエリオットたち。よく見ると、作業員がディノサイトにつかまっているではないか！　だが、作業員はピクリとも動かない。はたして、作業員は生きているのだろうか？



◀▲ディノサイトに抱えられた作業員は、ドコに運ばれるのだろう…。もしかして、生き餌なのか？



▲電源を回復するためには、多少のショックが必要なのか？それとも短なるヤケッぱち!?

Electric Shock
感電

どうやって感電を防ぐ!?

電源を回復させるため、故障した箇所を修理しようとするエリオット。だが、感電してしまう。修理のためには特殊な道具が必要のようだ。



▲故障している箇所に触れると、感電してしまう。
◀修理したようだが、どうやって感電を防いだのだろう。

New Dinosite
ニューディノサイト

光を放ち、エリオットたちを襲う! 究極の怪物が出現!?

パワープラントに登場するディノサイトは、身体をホタルのように発光させ、空を飛んでいる。だが、よく見ると稲光のようなものが出ているぞ。どうやら、電撃攻撃を仕掛けてくるようだ。しかも、集団でエリオットたちに襲いかかってくる。この攻撃を防ぐには、どうすればいいのだろう……。



▲身体を光らせて近づいてくる。
◀この集団を一気に倒す方法はある？

フォッシルホームには、スライムのようなディノサイトが出現する。これは、研究所内にあった薬品がディノサイト化したものと考えられる。コイツは、エリオットたちを見つけると、身体を変化させて攻撃してくるようだ。



▲攻撃しても、すべてのダメージを吸収されてしまうような感じだ。





▲全身をトゲのようにして襲いかかってくる。エリオット、ピンチ！

Fossil Home フォッシルホーム

ついに研究施設の中が明らかに!!

フォッシルホームは、キムラ企業の研究施設だ。この中には、用途不明のさまざまな薬品が多数置かれている。これらがディノサイトを出現させた原因なのだろうか？　詳しい原因を追求するため、奥へと進んでいく…。



▲スクリーンには、キムラのロゴが映っている。
▼このコンピュータで内部情報を引き出せるかも。



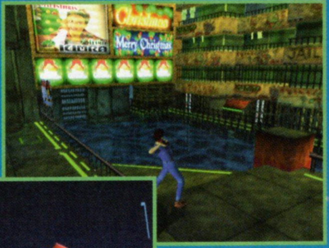


▲ディノと書かれた、ナゾのポンプ。この中には何が入っているのだろう？

New Item ニューアイテム

回復以外のアイテム登場!

今まで回復アイテムや多数の武器が登場してきたが、エリオットたちを補佐してくれるアイテムが登場！　このピラニアキルは、名前の通りピラニアを殺すアイテムだ。だが、ドコでピラニアは登場するのだろう？　やはりあそこ？





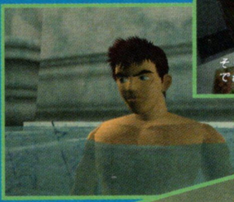
ピラニアを倒すアイテムのようだが…

Costume Chenge コスチュームチェンジ

この場面は何を意味するのか!?

ストーリーが進んでいくと、裸になって風呂に入ったり、サンタの服を着たりするようだ。だが、この状況はいったい何を意味するのだろう？　何かのイベントシーンなのかも。





▲クリスマスにちなんで、サンタに変身！？
◀のんびり風呂に入っていて大丈夫か？

New Event 新展開

新たな登場人物の出現か？

研究中にディノサイトに襲われ、台の上に避難していた女性研究員を発見したエリオットたち。この事態の原因を聞くと、どうやらジェイコブ博士という人物が関与しているようだ。だが、彼は地下２階の研究所にいるらしい。原因解明のためには、さらに奥へと進んでいくしかない……。



▼研究所内には、まだ生存者がいるらしい…。





▲▶ディノサイトから逃げるため、台の上に避難している女性研究員。



次から登場人物たちを再度検証!!

緊急事態発生!! ダイナソア島の危機に立ち向かう…
登場キャラクター紹介





本名はエリオット・G・バラード。メキシコ湾を守るレスキューチームESSRの隊員である。まだまだ経験は少ないが、レスキューとしての使命感は強い。性格的にはちょっと軽いところがあり、ゲーム中でもジャニーンを口説きにかかったりするのが特徴的だ。事件発生時は、ダイナソア島沖で釣りを楽しんでいた。

難事件に巻き込まれた若きレスキュー隊員
エリオット







見るからに屈強そうな風貌のドッグス・バウアー。ダイナソア島とアメリカ本土を結ぶ輸送連絡船ディアーナ号の船長だ。過去に軍務に服しており、ダイナソア島の調査にかかわる任務についていたという情報もあるが、現在は謎に包まれている。

とにかく腕っぷしが強く、銃器、それも重火器などの扱いにも長けている。もちろん、格闘術にも秀でており、今回も紹介したようにさまざまなジャンルの格闘技に習熟している。ゲーム中はエリオットの心強い味方として登場し、交代させることでプレイヤーキャラクターとして操作できるようになる。まさに「海の男」を地でいくナイスガイだ。

海の男という呼び名はこの男のためにある…
ドッグス

ダイナソア島を守る男勝りの警備員

ジャニーン

ダイナソア島に存在する大企業「キムラ」の一部門である「キムラ警備保障」の警備員。元はエリオットと同じＥＳＳＲ、それもＳクラスという最高のチームに所属しており、銃器の腕前も信頼できる。また、マサチューセッツ工科大学の修士課程を優秀な成績で終了しており、特にコンピュータ機器の扱いに長けている。ハッキリとした性格の持ち主で、男勝り。まずは彼女に接触することが目的となる。

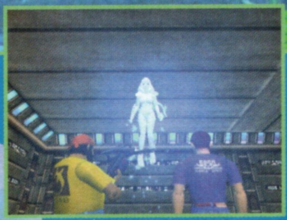












ゲーム開始直後からエリオットの前に姿をあらわす未知の生命体。すべたが謎に包まれた存在で、ネフィリムという名前も、ゲーム中に登場する「ボトルエンジェルシリーズ」の「幸運の天使ネフィリム」から引用されているにすぎない。エリオットの周りをふわふわと飛んでいるが、現時点で彼女が何を目的としているのかはハッキリしない。敵なのか、それともこの大事件を救うための味方なのか……。ネフィリムは何もしゃべらないが、その正体はストーリーが進むにつれて明らかになっていくだろう。

エリオットの周りを浮遊する未知なる生命体…

ネフィリム

3・4発売が決定！『2012』のキャラクター&システムを紹介！





サイキックフォース 2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

ついに発売日が決まった「サイキックフォース2012」（以下「2012」）。今回は入手ROMからモードやシステムについてを紹介していく。また、キャラクターの相関図にも注目！



サイキックフォース2012			
DC	●ドリームキャスト	●3月4日発売	●5,800円　●タイトー
	●ACT	●使用ブロック数9	●AS、PP対応


剎那：「前々から決着をつけたいと思っていたのさ、ガデス。貴様と俺と、どちらが上かをな！」

DC版で選べるモードは6つ

『2012』には「アーケード」、「ストーリー」、「トレーニング」、「対人戦」、「対ＣＯＭ戦」、「ウォッチ」の、計６つのモードが用意されている。アーケードでは時限式（一定以上のプレイ時間を満たさないと出現しない）だったストーリーモードも、ＤＣ版では始めから遊ぶことができるのだ。また、新たにトレーニングモードも追加され、技の練習や連続技など、思う存分楽しめるようになった。もちろん家庭用ということもあり、オプションで難易度や制限時間の変更も可能だ。他にもキャラクターの使用率やハイスコアが見られる「レコード」もあるぞ。アーケードスティックもぜひ用意しておきたい！

アーケードを完全移植!!




マイト「俺はハンターだ…。お前達サイキッカーを狩りに来た」

▲ストーリーモードをプレイすれば、今まで謎だった部分が明らかになる!?

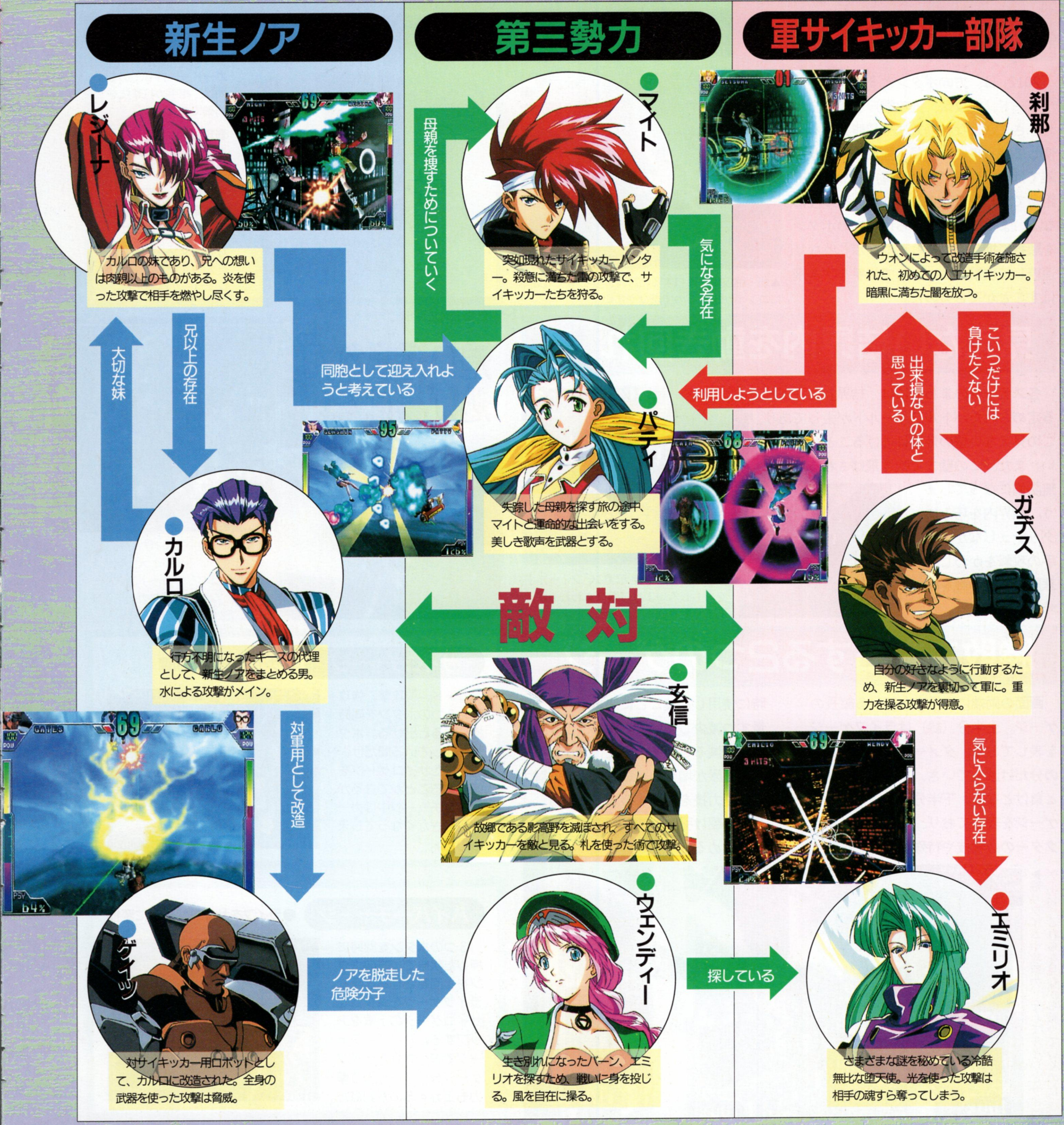
STORY

西暦2010年、人類とは異なった超能力を持つ者（サイキッカー）たちは軍事兵器として狙われ、軍の人体実験の餌食となっていた。サイキッカーであるキースは軍に対抗すべく、サイキッカーたちを集めて「ノア」を結成。ノアは破壊を繰り返し、世の中を混沌の渦と変えた。そして、キースの親友であるバーンは、彼の暴走を止めようと奔走、長き戦いの末ついに決着を迎えようとしていた。しかし決戦の直前、キースの部下、ウォンの裏切り行為によりノアは崩壊、キース、そしてバーンなど多くのサイキッカーたちが消息不明となってしまうのだった。

西暦2012年、権力を手中に収めたウォンは、「軍サイキッカー」を結成。それに対抗するためキースの代弁者としてカルロが「新生ノア」を組織し、さらにどちらにも属さない「第三勢力」まで現れ、ついには２年前に起こったあの戦いと同じように、超能力大戦が始まるのだった……。

CHARACTER キャラクター

『2012』に登場するキャラクターは、「新生ノア」、「第三勢力」、「軍サイキッカー部隊」のいずれかに属しており、それぞれ密接な関係にある。ここでは各キャラクターの関係やプロフィールなどを相関図にまとめて紹介。これを見れば、サイキッカーたちの世界が少しずつ見えてくる。



『2012』はみだし情報 アレンジアルバム発売
空中バトルが熱い３Ｄ格闘ゲーム『サイキックフォース2012』のドリームキャスト版発売記念として、アレンジアルバムが３月５日に発売決定！　迫力あるオリジナルサウンドをＺＵＮＴＡＴＡのメンバー７人がアレンジ。これで新たな『2012』を鑑賞せよ！

SYSTEM システム

今までの格闘ゲームとは一線を画す『2012』のシステム。上下左右いかなる場所からも攻撃が可能な「360°オールレンジバトル」や、空中戦をメインとした超能力による対戦など、従来の格闘ゲームでは体験できなかった新しい遊び方ができるようになった。ここからはそれらのシステムがどんなものなのかをまとめてみたぞ。

基本操作

『2012』は、方向ボタンと3つのボタン（ガード、弱攻撃、強攻撃）を組み合わせ、さまざまな移動方法や超能力技を駆使して戦っていく。弱・強攻撃は、遠距離ではショット（飛び道具）となり、近距離ではパンチやキックなどの打撃技になる。また、打撃技からは特定のボタンを順番に押していくと「コンボ」となり、連続して攻撃がヒットして相手を吹き飛ばすことができるのだ。



▲弱・強攻撃を連打するだけで、初心者でも簡単にコンボが出せるので遊びやすい。

ボタンの配置



ガード……押している間は、相手の打撃技を防御できる。

弱攻撃……遠距離で小さいショット、近距離で打撃技を出せる。

強攻撃……遠距離で威力の高いショット、近距離で打撃技が出せる。

方向ボタン……入力した方向（8方向）にプレイヤーが移動する。

見えない結界内を動き回れ

各ステージのまわりには「結界」と呼ばれる定められたバトルフィールドが張ってあり、この見えない壁の外には逃げることができない。また、この壁まで吹き飛ばされると一瞬無防備になってしまう。結界内を巧みにダッシュしながら相手の攻撃をかわし、華麗なる空中戦を繰り広げていこう。





◀▲ダッシュを使えば広いフィールドをおもしろいように飛びまわれるが、あまり動き回っていると……。

追い込まれたら逃げ場はない！



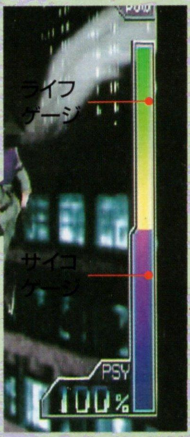


◀▲結界に追い込まれた状態でラッシュをかけられると大ピンチ！こんな時はバリアガード（次ページ参照）などの特殊なガードを使って、脱出するしかない！

勝敗を左右する2つのゲージ

画面の両端に表示されている縦長のゲージ。上半分（緑）はライフゲージを表しており、ダメージを受けるとその分だけ減っていき、すべてなくなると負けとなる。下半分（紫）はサイコゲージを表しており、これは各キャラクターの必殺技や特殊なガードを使う時に使用し、技ごとに決められた消費量ずつ減少していく。なお、ライフゲージが減ると、その分だけサイコゲージの上限が増える。これにより、強力な超能力技を連発することもでき、より熱い駆け引きが楽しめる。





▶残りタイムや攻撃力、そしてライフとサイコゲージ。これらを見ながら戦っていくのだ。

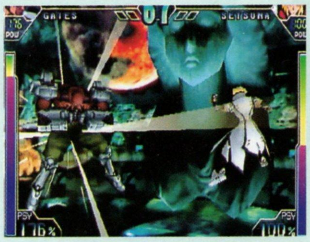
サイコチャージ ●サイコゲージを回復

ガード、弱攻撃、強攻撃の3つのボタンを同時押しすると出せる。ボタンを押している間だけ、消費したサイコゲージを回復することができるが、サイコチャージ中はガードができなくなってしまうのだ。



ハイパーチャージ ●ライフをサイコゲージに変換

3つのボタンを同時に押した状態で、方向ボタンを1回転させると発動。ライフゲージを減少させ、サイコゲージの上限をアップする。ハイパーチャージで減少させたライフゲージ分は、自分の攻撃力も上昇するのが利点だ。



高速移動でスピーディな対戦

各キャラクターは結界内を方向ボタンで移動できるが、いろいろなダッシュを使うことでよりスムーズに動けるようになる。このダッシュは高速移動できるだけではない。なんとクイックダッシュなら相手のショット（弱攻撃）を弾き飛ばし、スライドダッシュなら背後に回るなど、通常の移動にはない特殊な効果も備わっているのだ。

ダッシュの種類

ノーマルダッシュ	方向ボタン＋弱攻撃＋強攻撃……入力した方向にダッシュ。キャラによって距離が変わる。
クイックダッシュ	弱攻撃＋強攻撃……相手に向かって突進する。相手のショット（弱攻撃）を弾き飛ばせる。
スライドダッシュ	方向ボタン（⇦⇨）＋弱攻撃＋強攻撃……相手を中心に弧を描くように回り込む。





▲スライドダッシュで避けてからクイックダッシュで攻める、なんてことも可能。



移動・攻撃・防御あらゆる場面で使える！

キャラクターの強さを象徴する超能力技

各登場キャラクターは、それぞれ固有の超能力（炎や水、光など）を使った技を出せる。打撃技とは違い、相手がガードしていても体力を削ることができる。また、超能力技のコマンド（⇦⇨や⇨⇨）は、キャラクターの向きが入れ替わっても入力を逆にする必要がないところも『2012』の特徴の1つだ。ただし、超能力技はサイコゲージを必要とし、ゲージの残り量によっては出せない技もある。自分の状態を把握することも必要。





▲ウェンディーのエアスラッシャー。レジーナはスキをついてダッシュしたつもりだが、逆に攻撃を受けることに……。

◀玄信の呪爆殺。札で相手の動きを封じたあと九字の印を結び、最後に大爆発させる。すべて決まれば大ダメージだ。

超能力技を防ぐ特殊なガード

攻撃と同じぐらい重要な防御。『2012』では多くのガード方法があり、状況にあったガードをすれば余計なダメージを受けなくてすむ。中でも方向ボタン1回転＋ガードで出せる「バリアガード」は、バリアブレイクを除くすべての攻撃を完全に防ぐガードで、あらゆる場面で活躍する。他にも攻撃を受けて吹き飛ばされた時に出せる「回避バリア」は、連続技となる追加攻撃をガード。また、ガードとは違うが、壁にぶつかってダウン状態になった時に出せる「ＰＳＹインパルス」は、起き上がりに精神力の衝撃波を放つ特殊な回避法。すべてのガード方法をぜひ使いこなしたいところだ。



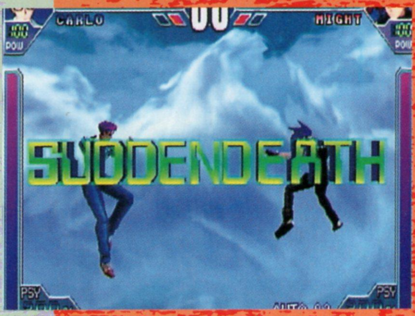


◀▲いろいろなガードがあるが、慣れれば簡単に出せる。覚えてしまえば、より楽しく遊べること間違いなし！　相手が出すか出さないか、サイコゲージがあるかないかの微妙な駆け引きも熱いぞ。

さまざまなガードで自分の身を守れ！



CHECK! 時間切れになるとサドンデス勝負！



対人戦で時間制限以内に勝負がつかなかった場合、サドンデスモードへ。これは通常よりも狭い結界で戦うことになり、両者のライフゲージが0％、サイコゲージは200％の状態で始まる。先にダメージを与えたほうが勝ちとなるので、緊張感あふれるバトルが展開されるぞ。なお、サドンデスでも勝負がつかなかった場合は、ドローとなり、両者にポイントが入る。

電撃特報

気になる"つりコン"情報をキャッチ オリジナル要素にも迫る!!



GetBass™
SEGA BASS FISHING.

ファンの高い期待が寄せられながら、なかなかその全貌が見えなかった『ゲットバス』。しかし、ついにDC版を体験できるチャンスがやってきた！

ゲットバス	
DC	●ドリームキャスト ●4月1日発売予定 ●5,800円(つりコントローラ同梱版は,9,800円)
	●SLG ●セガ ●使用ブロック数未定 ●TC、PP

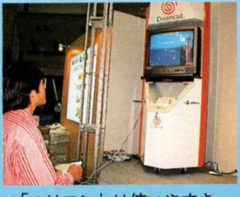
DC版『GetBass』を「つりコントローラ」で体験プレイ！

DC初の釣りシミュレーションとして、その発売が待たれる『ゲットバス』。その体験版が、去る1月29日～31日に東京で開かれた'99国際つり博と、大阪で2月5日～7日に開かれた'99フィッシングショーOSAKAという釣り業界のイベントにおいて、ついに一般公開されたのだ。さらに会場では、注目の「つりコントローラ」も同時発表され、訪れたお客さんは、そのリアルな操作感を楽しみながら体験版をプレイしていたぞ。

今回の記事では、この「つりコントローラ」の詳細と合わせて、ゲームの基本的な流れを紹介していく。また、以前からその存在が明らかになっていたDC版オリジナルの湖や、各種ゲームモード、そして新しく追加されたルアーなど、数々の新要素についても詳しく解説していくぞ。



▲体験版ではステージ1を遊ぶことができた。アーケード版と比べても、まったく遜色のない完成度！



▲「つりコン」は使いやすさバツグン。プレイした人たちも、その出来に驚いていたぞ。

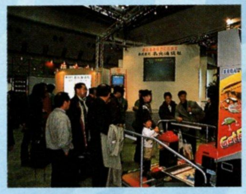
▼会場にはDC版プランナー、西村友行氏の姿も。貴重なお話を聞かせてくれたぞ。





◀今回の体験版の公開で、DC版への期待がさらに高まる！ 発売日やその他の最新情報は、追って誌面でお伝えしよう。





◀▶アーケード用の大型筐体も展示、フリープレイで楽しめたのだ。



◀今回、編集部が取材に向かったのは、東京ビッグサイトでおこなわれた「'99国際つり博」。最近の釣りブームの影響もあって、たくさんの来客でにぎわっていたのだ。

DC版『GetBass』ついに白日のもとに

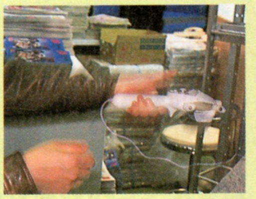
つりコントローラによる操作方法が明らかに

アーケード版では、釣りのリールやロッド（釣り竿）を模したコントローラが、ゲームの臨場感に一役かっていた。その興奮をＤＣ版にも伝える、釣りゲーム専用コントローラをここで初公開。ゲームと同梱での発売が決定しているので、ぜひゲットしよう！



●ライン（釣り糸）が無いかわりに

アーケードと違い、コントローラとゲーム機を結ぶラインは存在しない。「つりコン」自体を振ることで、「ルアーを投げ入れた」という合図が、ダイレクトに本体へと伝わるのだ。本格的な釣り気分が味わえるのだ。



▲「つりコン」内部に加速度探知機能があり、素早くコントローラを振ると反応する仕組みだ。



◀リールを巻き上げる感覚が気持ちいい。

●アナログ方向キーで微調整

このコントローラにおいて、アナログ方向キーは２つの役割を持っている。１つめは、キャスティング（狙ったポイントにルアーを投げ入れること）の際に、その場所を選択するために使う役割。２つめは、ロッドの前後左右に対する傾きのコントロールだ。これによって、バスを誘い出すための微妙なルアーの動きや、ルアーに食いついて逃げようとするバスとの、激しいファイトに対応できるぞ。

●「つりコン」ならではのハンドル部分

このコントローラの個性とも言うべきオリジナルパーツ“ハンドル”。巻き方の速度やタイミングによって、バスを釣り上げられるかどうかが決まる！

●握りやすいグリップ部分

グリップ下部は、握ったときに指がフィットするように作られており、その使用感はバツグン。“つりコン”自体が軽量なので、片手で持っても腕が疲れず、長時間のプレイにも向いている。本体には大小２つのモータが内蔵されていて、バスの動きに合わせた振動が、グリップにリアルに伝わるぞ。

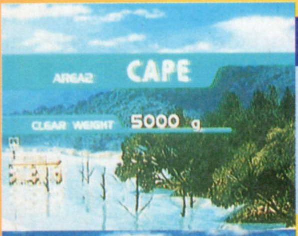


純正コントローラでの操作方法

もちろん、純正コントローラで『ゲットバス』をプレイすることも可能だぞ。アナログ方向キーを始めとして、各種ボタンの操作方法は共通だが、肝心のハンドル部分はⓇトリガーで代用することになりそうだ。その押し方の加減で、リールを巻く速度が変化する予定。

そこで！ ゲームの流れをおさらい！

「つりコン」や体験版の発表で、ＤＣ版の内容が見えてきた。ゲームの基本的な流れをもう１度チェックせよ！



1 ステージを決定

舞台となる湖には、隠しステージを含む４種類のステージがあり、そのうち3つから始められる。ステージは、バスの生息場所の違いで特徴づけられており、それぞれの場所に合わせた戦略が必要になってくるぞ。



2 ルアーを選択

自分のスタイルに合わせたルアーを選択しよう。各ルアーには、そのアクションに応じた難易度が設定されており、狙えるバスのサイズに影響してくる。ＤＣ版では、新しいタイプのルアーも追加されているぞ。



3 キャスティング

ルアーを落とすポイントを決定しよう。水面にはちらほらと魚影が見えているので、タイミングを計ることも重要だ。「つりコン」使用の場合、このキャスティングの瞬間に合わせて、コントローラ本体を振ることになる。



4 ルアーアクション

ルアーを水中に沈めるだけでは、バスは見向きもしない。ここがテクニックの見せ場で、ロッドにさまざまなアクションを加え、魚を誘うのだ。ＤＣ版では、アナログ方向キーを使用して、ロッドを操作する。



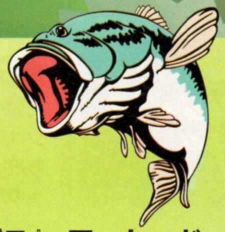
5 バスとのファイト

うまくバスがルアーに食いついても、ここで油断してはいけない。バスの動きに合わせてロッドを操作しつつ、リールを巻き取っていく。画面右に表示されるゲージを最大のままにしておくと、ラインを切られてしまうぞ。



6 ランディング

ランディングとは、釣ったバスを取り込むこと。バスの重量が規定の数値を超えるとステージクリアだ。ランディングのたびに、バスのサイズに合わせたタイムボーナスが加算されるので、制限時間いっぱい挑戦しよう。



新要素の追加で遊び方が広がる

DC版『GetBass』の世界

盛りだくさんの新要素が追加されているDC版『ゲットバス』。アーケード版とは違う遊び方ができるので、それに合わせた新しい戦略やテクニックも必要となってくる。たっぷり遊び込める作りになっているのだ。



◀アーケードと同じ感覚でプレイできるモードもあるし、現実の釣りに近い難易度のモードだってあるぞ。

新しい湖 LAKE CRYSTALDEW

アーケード版では、3種類のステージを持つ湖が1つだけだった。DC版ではアーケードと同じ規模の湖が、なんとまるまる1つ追加されているのだ。その名は「レイククリスタルデュー」。この湖で遊べる3つのステージを紹介しよう。

[REED(葦)]

葦の密生部分を狙え!

岸際の葦が、湖の浅い部分にまで及ぶ。小魚や小エビなどが住み着いているので、バスにとっては絶好のエサ場になっている。特に葦が密生している地点が、重要なキャスティングポイントになるだろう。このステージは湖といっても、全体的にあまり深くない。



[BRIDGE(橋)]

橋げたにバスのすみかが集中する



バスは速い水の流れを嫌うため、橋げたなどに遮られて、流れが緩やかになっている場所に集まりやすい。橋げた周辺の水深はけっこう深いので、それもバスがこの場所を好む理由の1つになっている。こういった場所では、朝や夕方など人通りが少ない時間帯が、狙い目になるぞ。それ以外の時間帯だと、釣果が期待しにくい。

[CAVE(崖)]

深くて複雑な湖底に何が潜む?



たいていの場合、崖の側の水底には、大小の崩れた石や岩が沈んでおり、湖底は複雑な形状になっていることが多い。こういった場所こそ、まさにバスの隠れ家にふさわしく、もちろん釣り人にとってもおもしろいポイントになる。切り立った崖とその中央にポッカリと開いた洞窟、ここはかなり興味深いステージになりそうだ。

ゲームモード

[トーナメント]

アーケード版でおなじみの湖、「レイクパラダイス」と、新しい湖『レイククリスタルデュー』で開催されるトーナメント戦に参加できるモード。アマチュアからスタートして、トッププロを目指すストーリーが用意されているのだ。ライバルとして登場するCPUキャラは、名前がついている者だけでも数十名に及び、かなりの激戦が予想される。制限時間やルールなど、詳しい内容はまだ明らかにされていないが、アーケードとは違う、新鮮な感覚でプレイが楽しめることは間違いない。DC版の目玉ともいえるモードだ。

[アーケード]

ゲームセンターの大型筐体で遊ぶことができた、オリジナルの『ゲットバス』をプレイできるモード。アーケードという性質上、制限時間が短めで、その分バスがヒットしやすい設定になっており、実際のバスフィッシングと比べてみても、スピーディにその展開を楽しむことができる。このアーケードモードに、新しい湖が対応しているかどうかは、まだ正式発表を待つ段階。ユーザーとしては、ぜひ対応して欲しいというのが本音だが、はたして!?

[プラクティス]

時間制限がまったくないので、満足いくまでバスを釣り放題というモード。天候、時間帯、挑戦したいステージなど、プレイヤーが自由に条件を設定することができる。『ゲットバス』初心者は、ここでゲームの操作を覚えるといいだろう。上級者になっても、扱いが難しいルアーや苦手なステージの練習に役立てることが可能なので、いつまでも活用することができる。トーナメントモードやアーケードモードで行き詰まったら、このモードをプレイだ。

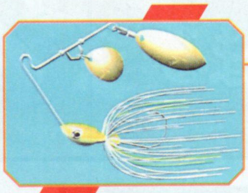
ルアー

バスフィッシングで使用するルアーには、さまざまなタイプがあり、そのバリエーションもかなりの豊富さを誇る。使用するルアーの決定は、水深、底の形状、魚の活性など、さまざまな状況を分析して行っていく。DC版の『ゲットバス』では、新たなルアーが追加されたことで、幅広い攻め方が可能になり、より戦略的に進化した。ここでは、追加分も含め、登場する基本的なルアーを紹介していく。

[アーケード版から登場しているルアー]

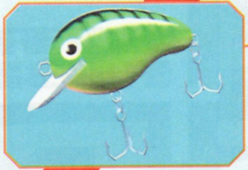
ここで紹介しているルアーは、アーケード版において最初から使えるもの。どれも、バスフィッシングで使う代表的なものばかりだ。

ちなみに『ゲットバス』に登場するルアーには、それぞれ難易度が設定されている。これはルアーを操作するときに、必要なテクニックのレベルを表しているもの。初級者向きのルアーはただ引いてくるだけでも、魚のサイズは小さいが簡単に釣れる。しかし、上級者向きになると、プレイヤーが細かくアクションを加えないと、見向きもされないのだ。ただし、ビッグサイズがかかる可能性も高くなっているので、挑戦する価値はあるぞ。



スピナーベイト

ウロコのようなブレードのきらめきと、ひらひらしたスカート部の動きがバスを誘う。初心者向きルアー。



シャロークランク

ちょっと太めのルアーで、コロコロと音を立ててバスの気を引く。水面近くを重点的に狙うルアーだ。

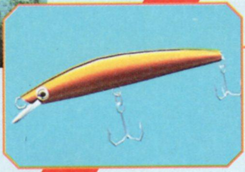


ディープクランク

シャローに対し、比較的深めの水深を狙う。ルアーとしては、シャローともども初心者向けに位置。

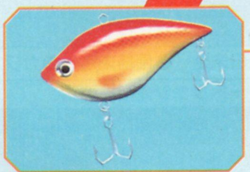


▲水面を狙うタイプのルアーでバスを狙うには、高度なアクションが要求される。しかし、それが上手にできたとき、キミは巨大な魚を手にできるだろう。



フローティングミノー

浮力が強い、中級レベルのルアー。小魚を模しているので、似たような魚が住んでいる場所で使いたい。



バイブレーション

水中でボディを小刻みに振るわせて、規則正しい音を発してバスを誘う。レベルは中級になる。



ペンシルベイト

意識して操らなければ何のアクションも起こさない、まさに上級者向きのルアーだ。水面を狙って使用する。



◀アーケード版では、ある一定の条件を満たすことで、隠しルアーが使えるようになっていた。完全移植ということは、DC版でも隠しルアーが存在する？



▲現在発表されている追加ルアーは、すべて湖底を狙うタイプ。ブラックバスは、活性の高い（活発にエサを食べる）とき以外は底にいることが多いので、魚の目にとまる確率が高いルアーと言える。



ストレートワーム

本物のミミズのような動きを演出できる。水底をはねるようにアクションさせるのが基本だ。



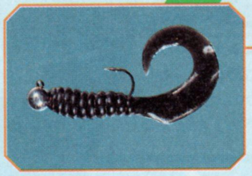
パドルテールワーム

ストレートワームに比べ、より派手なアクションでバスを誘う。動かし方はストレートワームと同じ。



ラバージグ

ワーム系とはやや違うがこれも水底を狙うもの。ヒラヒラしたスカート部分がバスを魅了する。



グラブ（ジグヘッドリグ）

昆虫の幼虫がモデルになっているかなりポピュラーなルアー。水中での揺れ方は、リアルそのもの。

DC版になって新しく追加されたルアーは全部で7種類。そのうち今回紹介する4種類は、どれも水深5メートル以上の水底を狙うタイプのものだ。これらのルアーは、複雑なロッドさばきを必要とせずに、派手なアクションをつけられるので、初心者でも扱いやすく、ルアーの難易度としては低めといえるだろう。

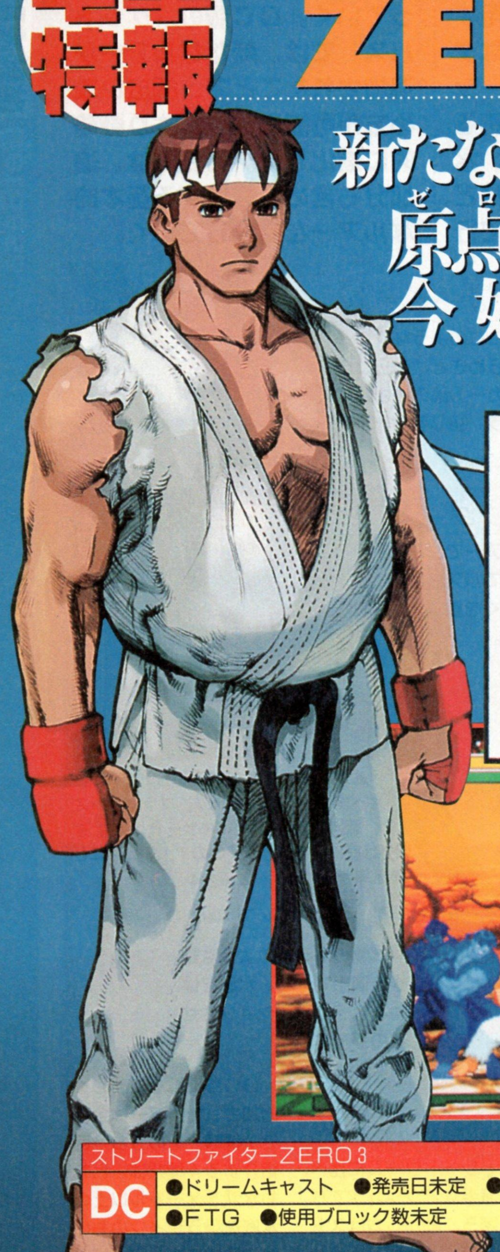
残る3種類は、現時点でまだ秘密のベールに包まれたまま。ただし、釣りを知らない人でも、たいていは知っているルアーらしい。ということはかなり有名なルアーということになるが、いったいどんな種類なのだろうか？

[新しくDC版で追加されたルアー]

電撃特報

ZEROシリーズの最高峰が

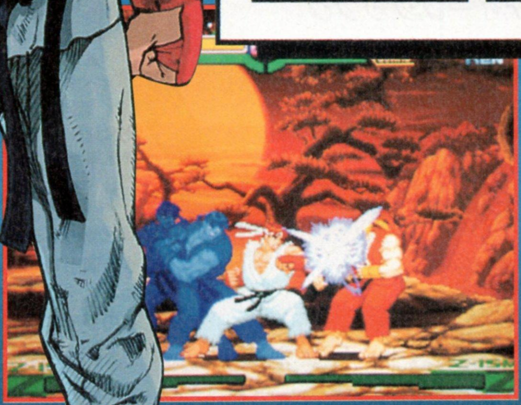
新たなる原点(ゼロ)が今、始まる…







STREET FIGHTER ZERO 3



アーケードで好評を博したあの『ストリートファイターZERO３』が、ついにドリームキャストとセガサターン、２つのハードに登場決定！　そこで第１報となる今回は、ゲームのおもなシステムを解説するとともに、DC版とSS版、それぞれの要素を予想していこう。

ストリートファイターZERO３
DC ●ドリームキャスト ●発売日未定 ●価格未定 ●カプコン ●FTG ●使用ブロック数未定

ストリートファイターZERO３
SS ●セガサターン ●発売日未定 ●価格未定 ●カプコン ●FTG ●拡張ラムカートリッジ４MB専用

Dreamcast

さまざまなオリジナル要素を加えてパワーアップ!!

DC版は、豊富なオリジナル要素が詰まったPS版をさらにパワーアップ。またDC版ならではの特徴として、通信機能を利用した要素も検討中のようだ。



◀やはりファンとしては、ぜひともネット上での通信対戦を実現させてほしい！

PS版『ZERO3』では…



▶ポケステのミニゲーム。DC版でも周辺機器への対応が気になるが…。



▲▶新キャラ以外にも、もしかしたらあの「真ベガ」が使える!?

今までにない新モード追加？





PS版

ついにDC&SSに移植決定!!

(DC：ドリームキャスト　SS：セガサターン)

『ZERO2』とはまったく違うシステムに注目!

1作めの『ZERO』では、多彩なスーパーコンボと空中ガード、そして2作めの『ZERO2』では、オリジナルコンボという新しい要素を取り入れ、大ヒットとなった「ZERO」シリーズ。その最新作となる『ZERO3』では、今までの要素を引き継ぎながら、さらに数々の新システムが追加されている。空中に浮いた相手を追撃する「空中コンボ」や、相手のガードを強制的にはずしてしまう「ガードクラッシュ」。そして戦いのスタイルを選べる「ISM（イズム）セレクト」など、どれも従来の常識をくつがえす斬新な要素ばかり。これらによって、対戦での駆け引きも今まで以上に熱くなった。また、登場キャラも大幅に増えて25人に!!　さらにDC版では、PS版のように新キャラが追加される可能性大。期待せよ！

新キャラ&新システムが戦いを熱くする!!





▲体力ゲージの下にあるゲージがなくなると、ガードを崩されて一瞬無防備に。この間はガードができないため、一方的に攻撃を食らってしまう！

◀キャラクター選択画面。PS版ではアーケード版のキャラに加え、フェイロン、T・ホーク、ディージェイなどが追加されていたが…。

3つのISM（イズム）を自由にセレクト!

3種類のタイプから、自由に戦いのスタイルを選択できる「ISM（イズム）セレクト」。X、Z、Vの各ISMは、それぞれ攻撃方法（スーパーコンボやオリジナルコンボなど）が異なり、同じキャラでもまったく違った戦い方ができるようになるのが魅力だ。ここではそれぞれのおもな特徴を紹介！

X ISM　シンプル

『スーパーストリートファイターII X』をベースとしたISM。スーパーコンボが1つしか使えないが、攻撃力は他のISMより高く、ゲージの溜まりも早い。また、ZEROカウンターや空中ガードがない代わりに耐久力（ガードゲージ）が高く、キャラによっては持っている武器が変化するなどの特徴もある。



▲ソドムは十手から日本刀に持ちかえ、攻撃力も大幅にアップ！

Z ISM　スタンダード

今までの「ZERO」シリーズとほとんど変わらないISM。ゲージに合わせて威力の違うスーパーコンボ（レベル1～3）を使い分けることができ、反撃技のZEROカウンターや空中ガードも使用可能だ。もっとも標準的で、これまでのシリーズをプレイしていた人がなじみやすいISMといえるだろう。



▲各スーパーコンボを状況によって使い分けることができる。

V ISM　バリエーション

スーパーコンボが使えない代わりに、このISM特有のオリジナルコンボを使うことができる。オリジナルコンボは『ZERO2』の時とは一新され、発動したボタンの強弱によって分身の間隔が変化。本体と分身による攻撃で、他のISMとは違うトリッキーな攻めができるのが特徴だ。



▲分身を利用し、ジャンプ攻撃と通常技でガードを揺さぶれ！

SEGA SATURN　4メガRAMでアーケードの完全移植を追求

SS版は4メガRAMを使用し、アーケードのクオリティを完全再現。サターンだけのオリジナル要素も入る予定で、ひと味違った『ZERO3』が楽しめるぞ。



◀いくつかの技が追加された『ZERO3』だが、DC&SS版ではさらなる新技も？

SS版『ヴァンパイアセイヴァー』

▼4メガRAMの実力は、今までに発売された作品で保証付き！





▲通常の対戦モード以外にも、SS版ではどんなオリジナルモードが追加されるのだろうか？





4メガパワーをフルに発揮!

※画面はアーケード版およびプレイステーション版のものです。

電撃特報

全日プロ&セガの最強タッグ再結成!!





GIANT GRAM

全日本プロレス2 IN 日本武道館

ALL JAPAN PRO.WRESTLING 2

ジャイアント・グラム 全日本プロレス2IN日本武道館			
DC	●ドリームキャスト	●'99年発売予定	●価格未定
	●セガ	●FTG	●使用ブロック数未定

ファンが待ちに待った『全日本プロレス』の続編がついにドリームキャストで登場だ！特報第１回めの今回は、新たな最新画面写真とレスラーのポリゴンCGを初公開！

王道プロレスがDCに登場する!!

衝撃的なリアリティーで好評を博したサターン版『全日本プロレス』の続編が、ドリームキャストで、パワーアップ！　ジャイアント馬場が遺したプロレスの神髄をどこまで再現できるか、今後に注目だ。





東洋の巨人

ジャイアント馬場

超リアルなレスラーたちを見よ!!

登場するレスラーの体や顔は、すべて本人からのデータをもとに作成されているので、実写かと思えるほど超リアル。また、全日の聖地である日本武道館もフルポリゴン化。世界最高峰のプロレスを自宅で味わえる日も近いぞ！



◀三冠戦の死闘が記憶に新しい、三沢と川田。超リアル！



リアルすぎてコワイ…!?

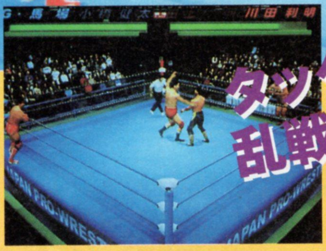
レスラーの体格はもちろん、顔までも完全再現。このリアルなレスラーたちの動く姿を想像するだけでワクワクものだ！

全日本プロレスはどう進化していくのか？



タッグマッチが可能になった!!

本作の１番の特徴は、秒間60フレームのタッグマッチが可能になり、最大４人までの対戦が可能になったこと。友だち同士で闘えば、タッグマッチならではの駆け引きを味わうことができるハズ。今から全日本プロレスの試合を観て、勉強しておこう。



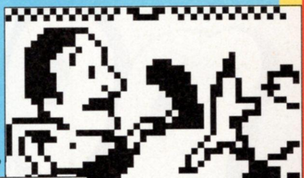
タッグマッチで乱戦必至!!

◀パートナーとの連係が勝負を分ける!! ド派手な合体技で、勝利をつかめ!!

ビジュアルメモリにも対応!!

馬場TVとは？

『ジャイアント・グラム』はＶＭにも対応している。「馬場ＴＶ」と称したこのミニゲームの内容は、現在のところ不明だが、NAOMI基盤との関連が気になるところだ。





▲ディフォルメされた16文キック！ いったいどんな内容に……。

◀謎だらけの馬場ＴＶ。続報に期待せよ！

『ジャイアント・グラム』の3つの謎

謎 その1
ゲームシステムはどう変化するのか？

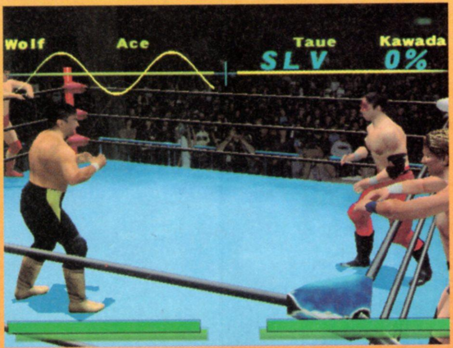
『ジャイアント・グラム』のゲームシステムが、どんなものになるか現時点では不明。ただ、画面写真上部のバイオリズムのようなグラフを観ると、前作の「怪我システム」や「闘気システム」とは、まったく違ったシステムになりそう。前作のような、全日らしさを全面に押し出したシステムを期待したい。



画面の上部に謎のメーターが!!

謎 その2
新たに登場するレスラーは？

現時点で判明している新登場のレスラーは、超大物レスラーのベイダーただ１人だけ。現在全日のマットで活躍しているレスラーは、前作の時（１年半前）と比べるとかなり多いので、期待は持てそうだが……。



◀現在、全日マットで活躍しているウルフ・ホークフィールドも参戦しているぞ！



皇帝戦士 ベイダー

謎 その3
NAOMI基盤との関連性は？

ＤＣ版『ジャイアント・グラム』は、ＶＭを使用することで、NAOMI基盤とのデータ交換が可能だ。だが、どのような利用法になるかは不明。右上の記事にある「馬場ＴＶ」が、そのカギを握っているのかも知れない。

◀DC版とNAOMIとのデータ交換。思いつくのは、やはりレスラーエディットのデータ交換。



SS版



不沈艦 スタン・ハンセン

既報の通りジャイアント馬場選手が肝不全のため、１月31日永眠されました。この『ジャイアントグラム～』の発表の矢先、このような悲報が届くとは残念でなりません。ＢＩ砲当時からの１ファンとして、謹んで冥福をお祈りいたします。
電撃ドリームキャスト
編集長：長谷川真



世界の馬場よ永遠なれ！

※画面はSS版と記載されているもの以外、すべてNAOMI基盤のものです。

電撃特報 Coming Soon!! 発売直前！最新情報公開!!

pop'n music

ポップン ミュージック

This is the Cool Music Game!!



ポップンミュージック

DC ●ドリームキャスト ●２月25日発売 ●4,800円 ●コナミ ●ETC
●使用ブロック数９ ●ポップンコントローラ、AS、PP対応

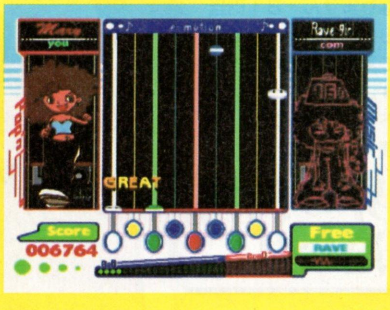
発売まであと２週間を切り、期待がさらに膨らむ『ポップンミュージック』。今回は、お待ちかねのオリジナル曲を大公開するぞ！

ついにオリジナル曲が判明!!

落ちてくるポップくんに合わせて、９つのボタンを押し、さまざまな音楽を演奏できる『ポップンミュージック』。前回までは、個性あふれる12の音楽を紹介してきたが、今回はアーケード版にはなかったオリジナルの５曲を紹介する。オリジナル曲は、ある条件をクリアすると出現するようになっており、すべての曲の難易度が高く、演奏するにはある程度の実力が必要となるものばかりだ。出現条件は次号で紹介する予定なので、ゲームを買ったらさっそくトライだ。

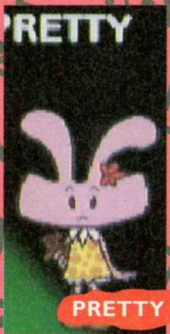


◀オリジナル曲は、難易度が高いモノがほとんど。クリアするためには、ポップンコントローラが必要になるかも。



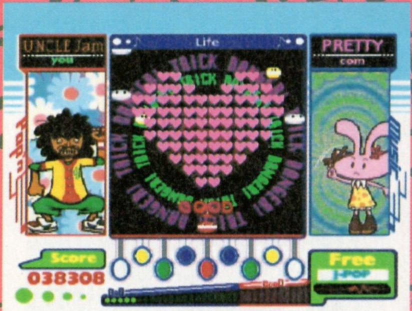
▶前号で紹介したボーナストラックやレイヴ以外にも隠し曲があったのだ。

1 J-POP
J-ポップ



PRETTY

プリティは、見た目通りのウサギの女の子。クマの人形を片手に持ち、音楽に合わせてかわいく踊るのだ。バトル中のBGMは、ゆっくりとしたリズムに合わせて、かわいらしい女性ボーカルが聴けるラブリーな曲。思わず口ずさんでしまうようなメロディが魅力だ。女の子の恋人への想いをつづった歌詞にも注目。



▲プリティは、手に持っている人形を振り回し、LOVE♥のマークを出して邪魔してくるぞ。

2 TECHNO'80
テクノ'80



BOY

この曲はJ-テクノとは違い、80年代にヨーロッパで流行したようなテクノサウンド。今風のテクノとは違い、シンセサイザーを中心にしたメロディを、ゆっくりとしたリズムで演奏するのが特徴の曲だ。ちなみに、キャラクターのボウイがかけている赤と青のメガネだが、これも80年代と関係があるのだろうか？



▲ボウイのオジャマ方法は、80年代にフィーバーした"あのゲーム（!?）"のキャラクターが左右に横切る。

CHECK

『ポップン』がさらに楽しくなる! お楽しみ要素を紹介!!

オリジナル曲以外にも、いろいろなお楽しみ要素が用意されている本作。ここでは先行情報として、キャラセレクトと隠しモードを紹介するぞ。この2つの要素を使えば、通常のプレイとはひと味違った楽しみ方ができるのだ！

1 敵キャラをプレイヤーキャラとして選択できる!



ゲームを始めると、普通はニャミ、ミミ、マリィ、キングの4キャラしか選べない。だが、下記のコマンドを入力すると、ゲーム中に登場するすべてのキャラクターを選ぶことができるのだ。敵キャラをプレイヤーキャラに選ぶと、普段では見られないアクションを見ることができるぞ。



ゲームモードセレクト時にⓁorⓇトリガーを押せばOK

2 3つの隠しモードが楽しめるのだ!

『ビートマニア』にもあった、3つの隠しモードが用意されているぞ。ミラーは、ポップくんの落ちてくる場所が、通常時と左右逆になるもの。ランダムは名前の通り、落ちてくる場所がランダムになるもの。そしてヒドゥンは、ライン手前でポップくんが消えてしまうモードだ。これらも、ある条件を満たすと登場するぞ。



ミラーモード

◀落ちてくるポップくんが、鏡に映ったように入れ替わるモードだ。



ランダムモード

◀落ちてくるパターンはランダムなので、いつも以上に集中力が必要だ!



ヒドゥンモード

◀ライン手前になると、ポップくんが消える。BGMを頼りに押すしかない!?

3 FUSION フュージョン



SYLVESTER

フュージョンのBGMはボーカルなしのディスコミュージック。ディスコキングのような激しいリズムではなく、少し大人向けのファンキーなサウンドが心地よい楽曲だ。曲の感じは違うが、キャラのシルベスターは、ディスコキングのバンブーに非常に似ている。実は、何か共通点があるのかもしれないけど…!?



▲シルベスターはシンセサイザーを使い、音符を飛ばしてジャマしてくるので要注意だ。

4 CLASSIC クラシック



HAMANOV

ハマノフが指揮するクラシックは、1度は聞いたことがあるような曲のメドレー。ベートーベンの「運命」のような曲や「エリーゼのために」に似た曲がいくつも組みこまれているぞ。この曲の難易度はトップクラスで、最高難易度のスパイよりも1ランク下がるだけ。オリジナル曲の中では、1番難しい曲となっている。



▲ハマノフの指揮に合わせて、音符が画面中央に広がっていく。ジャマされるとこんなに見えにくくなるのだ。

5 AFRICA アフリカ



UNBABO

野性味あふれるビートが魅力のアフリカは、動物たちの鳴き声やパーカッションなどの民族的な楽器で演奏している。特にバトル後半の展開は、まるで昔のアニメ『ジャングル大帝レオ』のテーマ曲をイメージさせる。この曲を指揮するのは、サル(?)のウンバボ。指揮棒の替わりに笹を持って、リズムをとっているぞ。



▲ウンバボは、なんと口から火を吐いて画面を隠してジャマするのだ。いったいどうやって火を吐いているの?

電撃特報

海上の要塞を舞台にした**ホラーアクションアドベンチャー**

CARRIER

ジャレコのDC参入第１弾ソフト『キャリアー』。待望の新情報が到着した今回は、明らかになった要素を中心に徹底紹介していくぞ。必見だ！

キャリアー	
DC	●ドリームキャスト　●'99年発売予定　●価格未定
	●ジャレコ　●ACT+AVG



最新鋭空母

ヘイムダルで発生した事故の原因を究明せよ！

ＤＣの性能をフル活用した３ＤアクションＡＶＧ『キャリアー』。このゲームの目的は、空母内で起こった事故の原因の調査、そして脱出だ。主人公は、調査隊の一員である“ジャック”と“ジェシファー”。２人の中からどちらかを選択し、物語を進めていくのだが、選んだキャラで展開は変わってくるぞ。後述の「マルチキャストシステム」による、奥の深い、ドラマチックな演出にも注目だ！



怪物の体内と化した空母



▲▶空母内かと疑いたくなるような風景が広がる。何故こんなことに…。

孤立する主人公





◀▲救援は絶望的。頼れるのは自分だけだ。

STORY



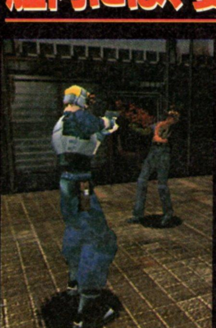
新造空母
ヘイムダル

西暦2023年、北側連合が有する史上最大の空母「ヘイムダル」が、航海上で消息を絶つという謎の事故が発生した…。この状況を調査するために編成されたチームは、ジェットヘリで空母に向かう。しかし、空母の対空迎撃システムにより、ヘリが撃墜されてしまったのである。奇跡的に生き残った主人公は、他の調査隊員の安否もわからぬまま、単独で空母に侵入していくのだが…。果たして調査隊員の運命はいかに？

CREATURE



艦内には、変わり果てた姿の乗員が…

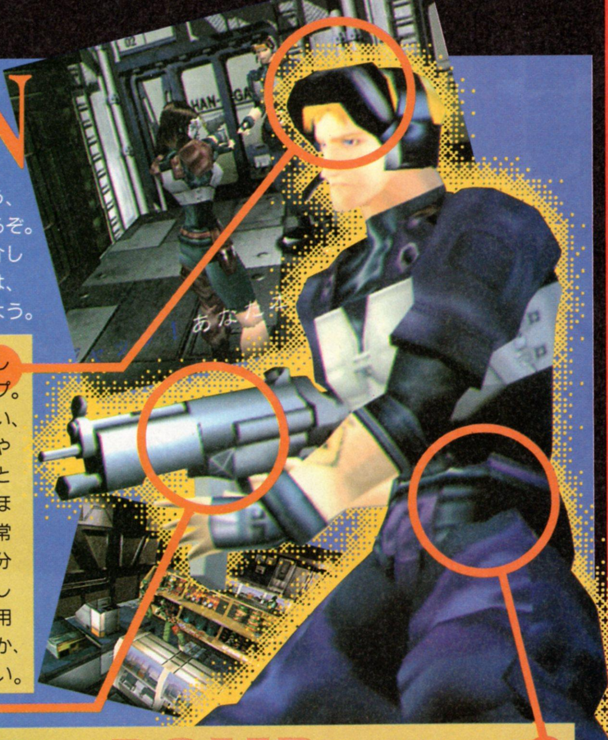


艦内を歩く乗員の様子がおかしい。もはや人間ではなくなってしまったのだろうか？　下の写真に注目してほしい。すべて怪物なのだが、１番左のものは、一見しただけでは人間となんら変わりはない…。



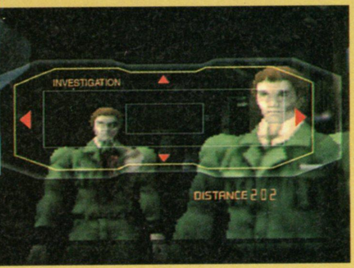
ITEM & WEAPON

怪物と化した乗員の襲撃や、数々の恐ろしいトラップ…。空母艦内のいたるところでは、主人公の命をおびやかす危険が待ちかまえている。そんな中主人公は、それらの危険を回避し、無事空母から脱出しなければならないのだ。そのためには、スコープ、銃、そして爆弾という、3種類の装備をうまく使いこなす必要があるぞ。ここでは、その3種類の装備品の特徴を紹介しよう。任務を遂行することができるか否かは、装備品の使い方がカギを握っているといえよう。



【スコープ】 SCOPE





▲外見は人間なのだが、スコープで見てみると…。▶左奥の人間には、怪物が寄生していた!!

暗視用の発展型として開発されたスコープ。肉眼では確認できない、障害物に隠れた通路や扉などを発見することが可能である。そのほかの用途として、正常な人間と怪物とを見分けることもできるらしい。だが、本来の使用目的とは異なるためか、正確さは定かではない。

【銃】 GUN



◀怪物が現れたら、照準を当て、トリガーを引け。

襲いかかってくる怪物を撃破するために使う銃。ただし、怪物の身体は非常に強靭で、数発撃ち込んだだけではびくともせず、足止めするのが精一杯だ。艦内のどこかには、怪物を一撃で倒せるような、強力な銃が存在するらしいのだが、果たして本当なのか？

【爆弾】 BOMB





▲▶爆発に巻き込まれないように、爆弾（○の部分）設置後は、爆風が及ばない場所に移動しよう。

銃ではいくら攻撃しても、なかなか倒せない怪物たち。しかしこの爆弾を使えば、一発で撃破することが可能。銃で怪物の動きを封じ、爆弾でとどめを刺すといったことが可能だ。また、爆風によって1度に2体以上の怪物も倒せる。もちろん障害物なども破壊可能だ。

CHARACTER

物語が進展すると、他の調査隊員と再会する。ただしマルチキャストシステムにより、どのような場所・状況で会うことになるのか、まったくわからない…。



▼海軍諜報部から調査隊に志願。この任務で気にかかることがあるらしいのだが、多くは語ろうとしない。

▲海軍特殊部隊所属。ヘイムダルの乗員名簿に、弟の名前があることを知り、今回の調査隊に参加する。



◀調査隊の指揮官。120kgの巨漢だが、動きは俊敏。



◀調査隊のオブザーバー。医療技術の権威でもある。

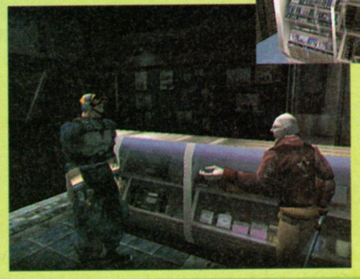


◀対テロ、諜報活動のエキスパートでナイフの名手。

マルチキャストシステムとは？

主人公以外の調査隊員も各自使命を持っており、“時間の流れ”に沿って行動している。そのため同じ場所でも、主人公がたどり着いた時間によって状況が異なるのである。誰かいれば、当然会話して情報を得ることができ、場合によって物語は分岐していくことになる。主人公は怪物だけではなく、時間とも戦わなくてはならないといえよう。





▲◀同じ場所でも時間によっては無人だったり、誰かいたりと状況は違う。



2大モードの詳細を大公開するぞ!!

発売も間近に迫った超本格派フライトシミュレーション。今回は、ついに全容が判明した2つのモードに大接近！　登場機種の最新情報も、合わせて紹介するぞ。

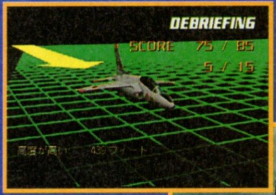
エアロダンシング　フューチャリング ブルー インパルス	
DC	●ドリームキャスト ●3月4日発売 ●5,800円 ●CRI
	●SLG ●使用ブロック数未定 ●アスキーミッションスティック

GAME MODE 1 Blue Impulse Mission

ブルーインパルス　ミッション

基本テクニックをみがいてBI（ブルーインパルス）のメンバーを目指せ！

メインとなる「ブルーインパルス　ミッション」では、さまざまなミッションをクリアしていくごとに難易度が上がっていく。最終的には隊長の座を目指すのだが、ゲーム開始時、プレイヤーの階級は見習い隊員。正隊員になるためには、まず10段階ある基礎飛行訓練をすべてクリアしなければならないのだ。それまではブルーインパルス隊の魅力である本格的なアクロバット飛行はおあずけ。機体もT-4練習機しか使うことができない。10の難関をクリアして、一刻も早く正式なブルーインパルス隊員になろう。無事正隊員なった後には、さらに10のミッションに挑戦することができるぞ。



◀飛行を行う前に「ブリーフィング」で、これから挑戦するテクニックが説明される。



▲飛行中のテクニックだけでなく、離着陸の技術も身につけなければならない。



◀段階が進むごとに、クリアしなければならない課題の難易度はアップしていくのだ。

シェイプUPガールズの梶原真弓さんが声優に挑戦!

基本操作をマスターするためにプレイする「トレーニングモード」。管制塔から指示を受けて機体を操作するのだが、管制官の声は、セクシーグループ「シェイプUPガールズ」の梶原真弓さんが演じているのだ。セクシーボイスで優しく教えてもらえるなんて……これは楽しみ!!



▲梶原さんは、『エアロダンシング』が声優としてのデビュー作品になるのだ。

ミッション前半を大紹介

用意された20のミッションのうち、前半のSTEP 1～10を紹介するぞ。この10のミッションを越えれば、栄えあるブルーインパルス正隊員の座が待っている。



▲まず最初に、基本中の基本である"離陸"を練習するのだ。

▲次は旋回。機体を横に傾けて、操縦かんを思いきり引くべし。

▲今度は着陸。機体が停止するまでミッションは続いているぞ。

▲編隊を組んで飛行。機体同士が接触しないように注意だ。

▲編隊を組んだままの旋回は、僚機との距離が取りづらいぞ。

ブルーインパルスに入隊!!



▲編隊のままきりもみ飛行。これをクリアすれば正隊員だ！

▲編隊を組んだまま宙返り。課題はだんだん高度になるぞ。

▲タテに大きく孤を描きながら、ロールの技術を身につけるのだ。

▲まっすぐ進みながら、きりもみ飛行を成功させるべし。

▲空中で華麗に宙返り。アクロバットの基本だ。

GAME MODE 2 Sky Mission Attack

スカイミッション　アタック

ターゲットを探し出し残らずゲットせよ！

このモードの内容は、ステージのあちらこちらに配置されたターゲットを探し、制限時間内に集めていくというもの。ターゲットはレーダーで探すことになるので、ターゲットまでの距離や方向を読み違えないようにしよう。難易度の高いミッションになると、ターゲットは地上スレスレやガケの間などに配置されている。通過するには、高い操縦技術が必要となるのだ。難易度はミッションによって違い、ミッションは全部で８つ用意されている。どのミッションに挑戦するかは、自由に選択することができるぞ。



▲空中に浮かんでいるリングがターゲットだ。通過したら、次のターゲットをめざすのだ。



▲先の方に見えるひし形のマーカーが、ターゲットの位置を示している。



◀画面に表示された矢印は右を指している。ターゲットは右の方向だ！



◀座席からの視点。画面右下に表示されているレーダーで、ターゲットの位置を探るのだ。

これで全機体そろい踏み！ 登場機体リスト

このゲームに登場する機体は全部で11種類。これまで７種類の機体を紹介したが、今回は残りの４機種を紹介するぞ。なお、プレイ開始当初、プレイヤーはＴ－４練習機しか使用できない。機体の種類は、メインの「ブルーインパルス　ミッション」モードで、ミッションをクリアするごとに増えていくぞ。



F-15J

▶愛称「イーグル」。単座式で、高い戦闘能力をほこる、日本空軍の現主力戦闘機だ。型番「Ｆ－１５ＤＪ」は、同機種が複座式になったものである。



F-4EJ

▶ファントムⅡの一種。Ｆ－１５Ｊ「イーグル」が実用化されるまで、日本の主力戦闘機として活躍していた。現在も一部の部隊で使用されている。



F-1

◀戦後初めて国内生産された超音速機Ｆ－２が、単座式になったもの。ガトリング砲、専用のミサイルランチャー、などで武装された対地支援型機。



RF-4E

▶正式名称は「ＲＦ－４Ｅファントムⅱ」で、マクダネルダグラス製。戦術偵察機として使われ、マルチセンサー偵察ができる。日本では1974年から導入された。

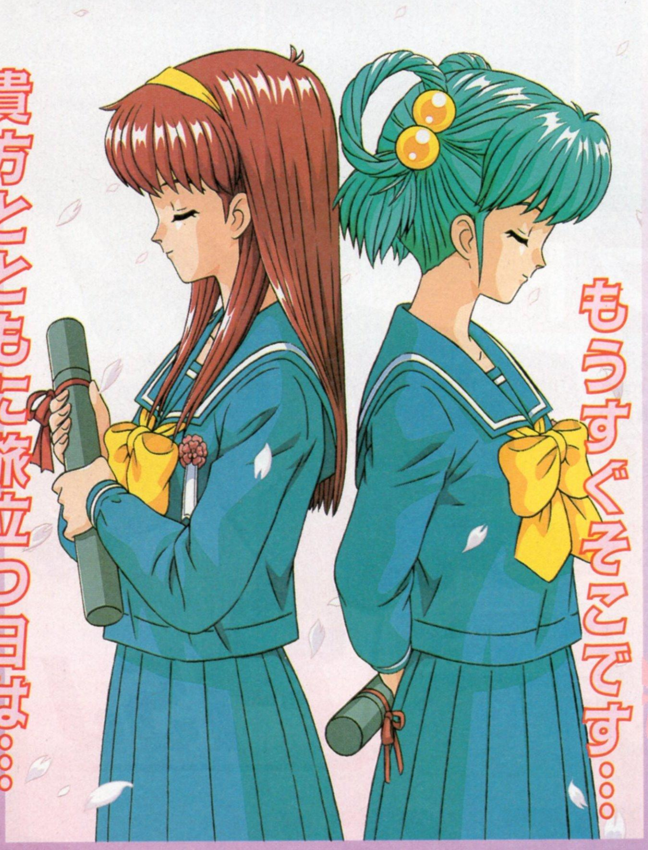
電撃特報

ときめきメモリアル® ドラマシリーズ vol.3

旅立ちの詩(うた)™

メイン&サブ 序盤シナリオギリギリまで見せます!!

シリーズ最終章ということで、ファンの期待も高い『旅立ちの詩』。今回は、3日めまでを収録したサンプルディスクから、デートのある2月14日の内容を中心にシナリオを紹介しよう。また、サブキャラに用意されたショートストーリーのあらすじも合わせて公開するぞ！



ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3　旅立ちの詩	
SS	●セガサターン　●4月1日発売予定　●8,800円
	●コナミ　●AVG

卒業前に、想いを伝えたい…

物語は、卒業をひかえた2月12日から。主人公は好雄の心づかい(?)により、あこがれの幼なじみである藤崎詩織と一緒に、卒業文集の編集委員をすることに。彼女と接近する最後のチャンス、と好雄にけしかけられ、主人公は詩織への想いを強くする。翌日、バレンタインムードに包まれた学校で、詩織からのチョコを期待するが、なかなかもらえそうにない主人公。すると詩織から「明日、編集の参考になりそうな本、探してみない？」と言われる。これはもしや!?



卒業文集がすべてのきっかけ





サブキャラクターショートストーリーあらすじ紹介

メインストーリーには影響しないけど、サブキャラたちそれぞれの物語を描くショートストーリー。前作『彩のラブソング』同様、5つのシナリオが用意されるぞ。それぞれが卒業を前に、いろんな悩みをかかえている様子。主人公だけでなく、彼女たちもハッピーに卒業させたいね。

清川望　順風満帆に見える彼女の悩み

マラソンの鍛錬のためにと、主人公に水泳を教える清川さん。しかし本人は、進路が決まっているのになぜか浮かない顔。単なるスランプとは違うようだが。



鏡魅羅　鏡さんを怒らせたひと言

卒業後はモデルに、という噂の鏡さんだが、実はオーディションでキビしい評価をもらっていた。そんな時、主人公のひと言にカチンときて……。



美樹原愛　1番輝いた時は何？

美樹原さんの悩みは、卒業文集に書くネタが見つからないこと。同じ悩みを持つ主人公は彼女を励ます。その頃、学校ではカラスのいたずらが頻発し……。



2/14 バレンタインデーはドキドキ♥
詩織とのデートに密着!!



前日の約束通り、バレンタインデーで日曜日のこの日は、なんと詩織とデート。13日にチョコレートをもらってないこともあり、いろんな面で期待する主人公であるのだが…。それでは、当日の様子をシーンごとにまとめて紹介するので、ぜひご覧あれ。

SCENE1 本屋でデザインの本探し

まずは本日の目的、文集制作に使うデザインの本を探しにいく。詩織ちゃんがあれこれと本を探す中、彼女の横顔から目が離せない様子の主人公。ふと詩織ちゃんが彼のほうを向けば、照れてまともに目も合わせられないのだ。





間近で見る詩織の表情にドキッ!!

SCENE2 映画に行くその前に、ゲーセン!



▲いっしょに撮った写真をシールにするゲーム。いわゆるアレのようだ。



▼どこかで見たようなこのミニゲーム！ となると、演奏する曲はやはりあの曲なのか!?

本探しがすんだらハイおしまい、ではない。ラッキーなことに、詩織から映画に誘われるのだ。でも上映まで時間があるので、ゲーセンで時間つぶし。当然ミニゲームもあるぞ。

SCENE3 詩織の行きつけの喫茶店へ!



▲下校途中では話しきれないくらいの、いろんな質問をぶつけてみよう。



▶シリーズおなじみの店長スペシャル。味はやはり？

時間つぶしパート２ということで、詩織がよく行くという、パスタのおいしい喫茶店へ。ここでもいろんな話ができるぞ。気になるのは、「大学へ行ったら何をする？」という詩織の問いに答えた時の彼女の反応。一瞬、彼女の表情がくもったのはなぜだろう？

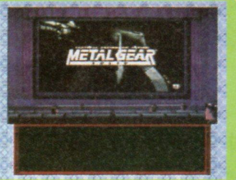
SCENE4 近所の公園で詩織が渡すものは？

映画も終わり、もう帰る時間というところで、詩織は近所の公園へ寄ろうと言ってきた。しかも、「渡したいものがある」という。いよいよ待望のチョコレートか!? そして詩織が主人公に渡したのは……おっと、今回はここまで。答えは次号？



TOPICS 今度の映画はメタルギアだ!

映画はシリーズを通してコナミの作品が題材だけど、今回は『メタルギア』。しかし、なぜ恋愛物が好きな詩織がアクションを？ 実はお父さんにチケットをもらったからなのでした。



早乙女優美 優美ちゃん料理向上計画!?

調理実習室では、秋穂みのりの協力のもと、優美ちゃんが料理と格闘していた。主人公はうやむやのうちに、彼女の特訓につきあわされるハメに。



秋穂みのり 虹野先輩になりたい!

サッカー部マネージャーのみのり。彼女は、最上級生になるので先輩らしく振る舞おうとするが新人のともみとかみあわない。そこで彼女はある決心をするが。



NEWS 『旅立ちの詩』EDテーマ決定!!
3/5発売 『幸せのイメージ』



ドラマシリーズのEDテーマはこれまで、そのドラマのヒロインが担当している。今回の曲「幸せのイメージ」も、ヒロインの藤崎詩織が歌っており、３月５日にキングレコードから価格971円（税抜）で発売することが決定したぞ。これは彼女の４枚めのシングルでもあるんだよね。また、詩織の３rdアルバムが４月２日にリリースされる予定なので、こちらにも注目だ！

電撃特報

お楽しみDISC第2弾の詳細をCHECK!!



悠久幻想曲 ensemble2

『悠久』ファンお待たせ！『ensemble 1』から3カ月、いよいよ第2弾が3月4日に発売されるぞ。今回は、盛りだくさんの内容の中から2つのモードをピックアップしてお届けする。エンフィールドの仲間と過ごした日々が、再び…!!

悠久幻想曲ensemble 2	
SS	●セガサターン ●3月4日発売 ●3,800円
	●メディアワークス ●ETC

サイドストーリー&未発表シナリオの気になる内容を大紹介!!

この『悠久幻想曲ensemble 2』には、なんと7つのモードが収録されているのだ。なかでも〝サイドストーリー〟と〝未発表シナリオ〟の2モードは、ファンなら絶対見逃せない内容だぞ（他のモードの詳細は右を参照）。今回は、この2つのモードを徹底紹介していこう。豪華プレゼントの告知もあるので、要チェックだ！


▶OPでは畑亜貴さんの歌が聴ける。



▲この画面で各モードを選択。

その他にもこんなモードが!!

モード名	内容
キャラEDIT	プレイヤー自らがトレーニングメニューを考え、キャラを育成させるモード。育てたキャラは大武闘会に参加可能。
大武闘会	選んだキャラでトーナメントを勝ち抜き、優勝&賞金獲得をめざす。『悠久2nd』のセーブデータを使用可。
夜鳴鳥雑貨店	大武闘会で稼いだ賞金で買い物が楽しめる。店頭に並んでいる商品は、イラストやボイス、ムービーなど全88種類。
ギャラリー	夜鳴鳥雑貨店で購入した商品を、閲覧することが可能。お買い物がすんだら、ここで商品の内容をチェック!!
散策	エンフィールドの街を散歩して、おなじみのキャラとの会話を楽しんだり、建物の中をのぞいてみたりできる。

書き下ろし サイドストーリー

全編フルボイスの"ドラマ"を体験！

このモードは、本編で語られることのなかったストーリーを楽しめるぞ。『ensemble 1』では〝ハメット・ヴァロリー〟が主役だったけど、今作は〝アレフ・コールソン〟の視点で〝トーヤ・クラウド〟のシナリオを体験していく構成だ。なお、このモードは前作と同様、すべてのセリフを音声で収録しているというぜいたくな作りだぞ。



「秘められた記憶」

今日はめずらしくデートの約束がないアレフ。たまには寝坊するのも悪くないかな…と思った彼を、突然胃痛が襲ってきた！　困ったことに、なかなか痛みがおさまらない。これはもうトーヤ先生に診察してもらうしか、この苦しみから逃れる方法はない。アレフはクラウド医院へ急いで向かうのだが…。はたして、アレフの胃痛は治まるのだろうか？



▶選択肢によって物語は分岐し、結末が変わるので何度でも楽しめる!!


◀ステレオなら、左右から声が聞こえるので、臨場感あふれるプレイが楽しめる。


▶描き下ろされたイラストも数点ある。全部見られるかな？

未発表シナリオ

『悠久1』メインキャラ7人の"ドラマ"を収録!!

『悠久幻想曲1』のために用意されていたものの、残念ながら収録されなかったシナリオを楽しめる「未発表シナリオ」。なつかしのキャラたちが登場するシナリオが、全部で7本も用意されているのだ。ここでは、各シナリオのメインキャラとあらすじを紹介していくぞ。さて、どんなストーリー展開が待っているのかな？


▲物語には、『悠久1』のメインキャラを最大9人まで参加させることが可能。



アレフ・コールソン
「火事はどこだ!?」

夜、アレフとその仲間たちが、不審火はないか見回りをしていると、突然どこからか女性の叫び声が…。急いで声のした方へ駆けつけると、なんと家が燃えていた！ どうやら放火らしい。とりあえずみんなで消火してから、放火犯を追いかけることにするのだが…。


▲女性の悲鳴とあって、誰よりも早く現場に向かうアレフ。さすがナンパ師!?


▲幻の動物に顔をなめまわされるエル。本当にレルフィは凶暴な生物なの!?



エル・ルイス
「狩る者、狩られる者!?」

幻の動物・レルフィークシャリレイン（通称：レルフィ）捕獲の依頼を受けたエルたち。さっそくその生物が生息するという山へ向かい、長時間の探索の結果、ついに発見するが…。非常に凶暴とウワサされるレルフィを、エルたちは捕まえることができるのか？


▲手伝うと言ったものの、恐怖を隠しきれない様子。なんか後悔しているみたい。



クリストファー・クロス
「ダニ退治」

サーカス団からの依頼で、ライオンの体についたダニを取ることになるクリス。おとなしいライオンだとは聞いていても、やっぱり怖じ気づいてしまうもの。見かねた主人公は、彼の代わりにダニ取りをしようとする。すると、クリスは勇気を振り絞って…。



シーラ・シェフィールド
「芸術家シーラ」

ラ・ルナのオーナーから、ピアノを弾いてほしい、という依頼を受けるシーラ。そこで彼女はお店に行ってみたものの、オーナーはピアノの演奏ではなく、店内に飾る絵を描いてほしいと依頼したという。どうやら、店員の勘違いが原因らしい？


▲絵を描くべきかどうか、悩むシーラ。う〜ん、どうすればいいのかな？



パティ・ソール
「アメージング・バレー」

「アメージング・バレー」と呼ばれる洞窟に眠る、謎の古代遺跡の調査をするパティたち。地図を頼りに遺跡内部を探索するけれど、なかなか遺跡は見つからない。というのも、洞窟内は迷路のような構造のうえ、さまざまな謎が秘められていたからであった…。


▲「モンスターが出るかも」のひと言で、いつも強気なパティもちょっと弱気に。


▲さっきまでのやる気はどこにいったのか…。ピートの不平不満が炸裂!!



ピート・ロス
「助手はつらいよ」

ショート研究所の助手のバイトを嫌がっていたピート。しかし、研究員が優しそうな人だとわかると、俄然やる気を出す！ …まではよかったけど、目の前にドッサリ積まれた仕事を見るやいなや、いきなりパワーダウン。なにやらグチグチと文句を言い始めたぞ。


▲楽天家（？）のメロディは、必ず薬草を取ってくると大ハリキリだけど…。



メロディ・シンクレア
「約束の薬草」

孤児院の男の子の病気を治すためには、薬草「ヒポリリス」が必要だ。主人公は、その薬草を摘むために、ローラの案内で森に向かうけれど…。なんとローラは薬草がどこに生えているのか、はっきり知らなかったらしいのだ。結局一同は、森の中をさまようハメに。

UQ情報

なんとッ!! CDでも"ドラマ"が楽しめちゃうのだ！

ゲームでは描かれなかった裏話がいっぱいつまったドラマCDが、3月3日（本作の発売日の前日）に発売されるぞ。おまけ要素も満載なので、『悠久』フリークなら買いの1枚だ。なお、今回このドラマCDに出演された声優さんのサイン色紙を2名様にプレゼント。色紙が欲しい人は、ハガキに住所、氏名、電話番号、賞品名を書いて、当編集部『悠久⑥』係まで送ってね（締め切りは2月25日当日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます）。

悠久幻想曲ensemble ドラマCD Vol.2
発売日：3月3日発売
価格：2,940円（税込）
発売元：ポニーキャニオン/サイトロンレーベル


◀色紙には、14人の声優さんのサインが入っているぞ。

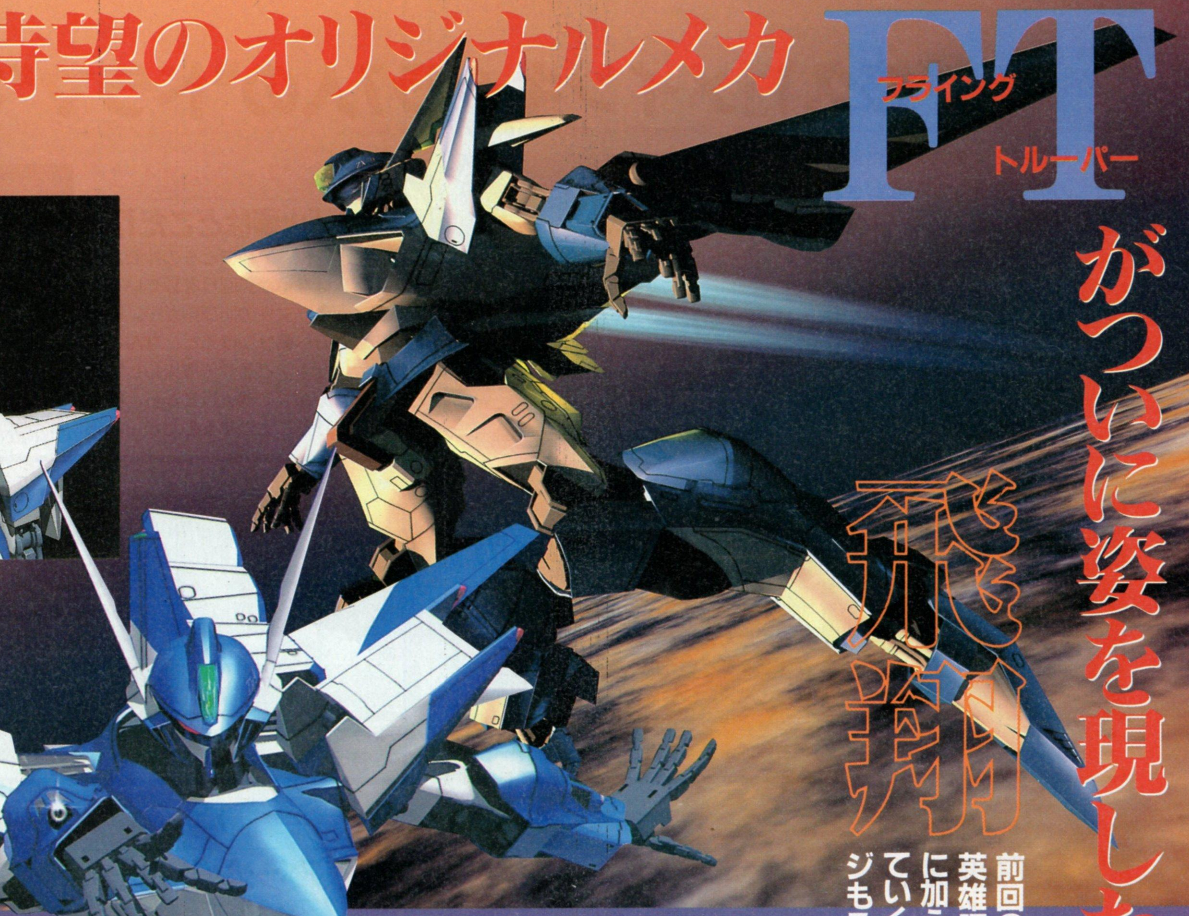
こちらも3名様にプレゼント

『ensemble1&2』を収録できる販促用特製BOXをプレゼント。サイン色紙と同様の方法で、ドシドシ応募してね。



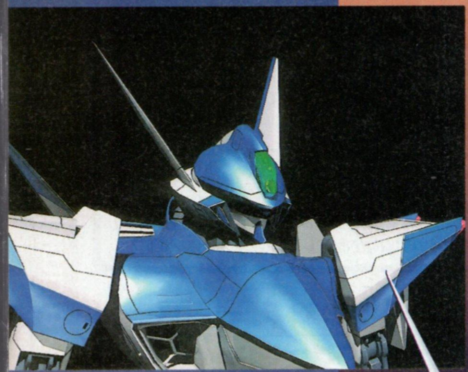
電撃特報

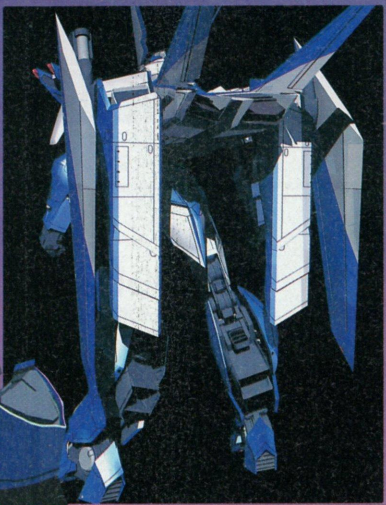
待望のオリジナルメカ FT(フライングトルーパー)がついに姿を現した!!



飛翔

前回の速報以来、話題騒然の『サンライズ英雄譚(仮)』。今回はオリジナルメカ"FT"に加え、新たに判明した登場メカを紹介していくぞ。また『英雄譚(仮)』のファンページもスタートしているので見逃すな!





天空を駆る一筋の閃光



FT(フライングトルーパー)

FT(フライングトルーパー)は、ゲーム中のオリジナルストーリー『機甲世紀クラウディア』で、主人公が搭乗する機体だ。デザインは、ガンダムの生みの親である大河原邦男氏が担当。設定では、「探査目的として開発されたものが、いつしか戦闘用に変化した」ということになっているが、ゲーム中の役割やメカ性能など、それ以外はまったくの謎に包まれているのだ。気になる!!

サンライズ英雄譚(仮)			
DC	●ドリームキャスト	●'99年12月発売予定	●価格未定
	●サンライズインタラクティブ	●ジャンル未定	●VM(ブロック数未定)

サンライズ英雄譚(サーガ)(仮)

●登場メカ続報!!

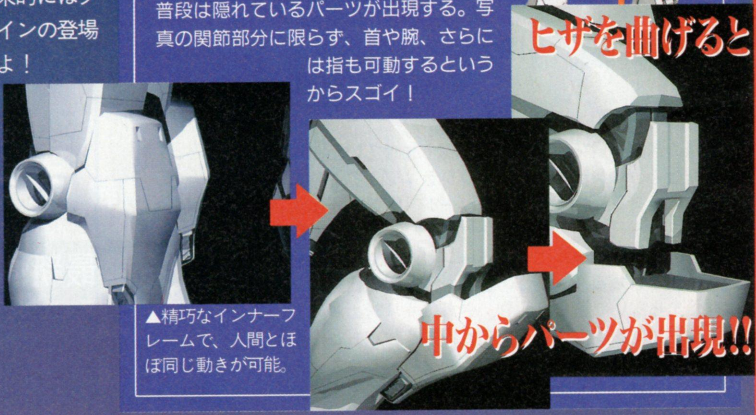
新たに登場するのは、この2機!!

ＲＸ-78-２ガンダムと、ＡＴＭ-09-ＳＴスコープドッグが登場することは第１報でお伝えしたが、さらにストライクドッグとドラムロの登場が判明!! どちらもハイクオリティな３Ｄグラフィックで再現されているのだが、『ダンバイン』ファンなら、メインメカがドラムロではないことに気づくはず…。開発陣によると、最低でも50体以上のサンライズメカが登場するとのことなので、将来的にはダンバイン、さらにはビルバインの登場も十分見込まれる。期待せよ！

CHECK 1 パーツ1つ1つを忠実に再現!!

登場するすべての機体は、外観だけでなく、パーツの細部まで完全再現される。例えば、戦闘中にアクションを起こすと、普段は隠れているパーツが出現する。写真の関節部分に限らず、首や腕、さらには指も可動するというからスゴイ！





▲精巧なインナーフレームで、人間とほぼ同じ動きが可能。



▲1/60の検討用パーツ。これをもとにＣＧが製作される。

DORAMURO（ドラムロ）

聖戦士ダンバイン

ファンタジックな世界を舞台にした『聖戦士ダンバイン』に、一般兵士用のメカとして登場するのがドラムロ。昆虫のようなコミカルな外観だが、装甲が強化されているため、強固な防御力を持つ有能な機体として活躍していた。

STRIKE DOG（ストライクドッグ）

装甲騎兵ボトムズ

ストライクドッグは、『ボトムズ』の主人公・キリコのライバルとして登場する、イプシロンの専用機。キリコの愛機、スコープドッグを大きく上回る機動力と破壊力はゲームでも再現されるのか？





CHECK 2 美麗なCGをよ〜く見てみると…

紹介してきたCGには、ガンダムやボトムズが同じ場所で戦っているモノが多く写っている。そのCGをよ〜く見てみると、アニメで登場した名場面のシーンにそっくりなのだ。ということは、ゲームにこれらの名シーンが登場する可能性があるということ!?





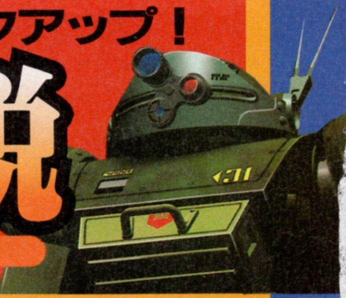
メーカー公認

メーカー公認のファンページがついにスタート! ここでは『英雄譚』の情報をガンガン公開していくぞ!!

『サンライズ英雄譚（仮）』を完全バックアップ！

電撃英雄伝説

でんげきえいゆうでんせつ



祝! オフィシャルページスタート!!

前号の告知を見て、期待に胸を膨らませていたみんな、お待たせ！　サンライズインタラクティブとアトリエ彩のバックアップを受けて、ファンページ「電撃英雄伝説」がついにスタートだ！　このページは『サンライズ英雄譚（仮）』のオフィシャルホームページと連動して、ゲームの最新情報はもちろん、制作の裏側を探る開発日記、ファンにはたまらない新着ＣＧ紹介、さらにオリジナルストーリー『機甲世紀クラウディア』の世界観＆設定もどーんと公開。すべてのサンライズファンに満足してもらえるような内容でお届けしてくぞ。これから応援よろしく！



▲同じ舞台に集い、活躍するサンライズの英雄たち。このページでは、電ドリ独占のグラフィックをもとに、その勇姿をお伝えするぞ!!

特選情報1 ホームページへアクセスしてみよう!!

URL　http://www.atsai.co.jp/˜sun/

Chapter1 最新情報がすぐに見られる！

アトリエ彩のホームページ（以下HP）に併設されている『サンライズ英雄譚（仮）』HPには、ゲームに関する最新情報やBBSなどが用意されている。特にゲーム情報は、開発状況に応じて頻繁に更新されるので、こまめにチェックしてみよう。またHP限定で、デザイン原画が公開されることもあるらしいぞ。



▶メカが増えていくたびに、メインイラストも変化していく？

Chapter2 リアルメカの人気投票!!

ここでは、サンライズが生み出したリアルメカの人気投票を行っているぞ。投票方法は、メカの名前と自分のメールアドレスを入れるだけでOK。順位は常に上位5位までのメカが表示され、リアルタイムで更新されていくぞ。最終的に上位にいるメカは、ゲームに登場させることも検討中とは、開発者・前田氏の弁だ。なお、基本的にリアルメカと関係ないアニメキャラは受け付けないので注意。将来的には、アムロやキリコなどのキャラクターの人気投票が行なわれる可能性もあるぞ。

CHECK 電ドリへのハガキも人気投票にリンク!!

このページに届けられたイラストやハガキも、掲示板の人気投票に加算されるぞ。好きなメカを上位にランクインさせたい人は、掲示板で投票しつつ、たくさんのハガキを電ドリに送るべし！

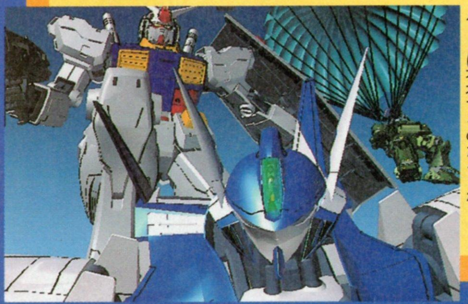


Chapter3 BBSにアップした意見がゲームに反映される!?

BBS（掲示板）では、ユーザー同士が意見を交わすほかに、開発者へ「サンライズ英雄譚（仮）」についての疑問や質問、意見などをメールで送ることができるのだ。「ユーザーの意見を少しでも取り入れたい」と、開発陣が語っているだけに、キミのアイディアがゲームに登場！　なんてことも期待できるぞ。

次号からスタート 「クラウディア」の世界観＆設定紹介

次回から、オリジナルストーリー『機甲世紀クラウディア』の世界観や設定を詳しく紹介していくコーナーが始動。ゲームの舞台や時代背景、FT（フライングトルーパー）の詳細や搭乗する主人公の存在など、ゲームの核心部分が少しずつ明らかになるぞ。楽しみに待っていてくれ！



◀背景は砂漠や森林などが多いが、近代的な都市といった別のフィールドは存在するのだろうか？

次号からスタート アトリエ彩の「テクニカルレポート」

このコーナーでは、アトリエ彩の開発者がメカの造形やゲームの開発状況を発表していくぞ。ゲーム内でのイベントや、新たな情報がいくつも公開されるはずだ。また、造形製作が終わったメカの名前などが出てくる可能性も大！　ここで、ゲームに関する重要な話が聞けるかも。





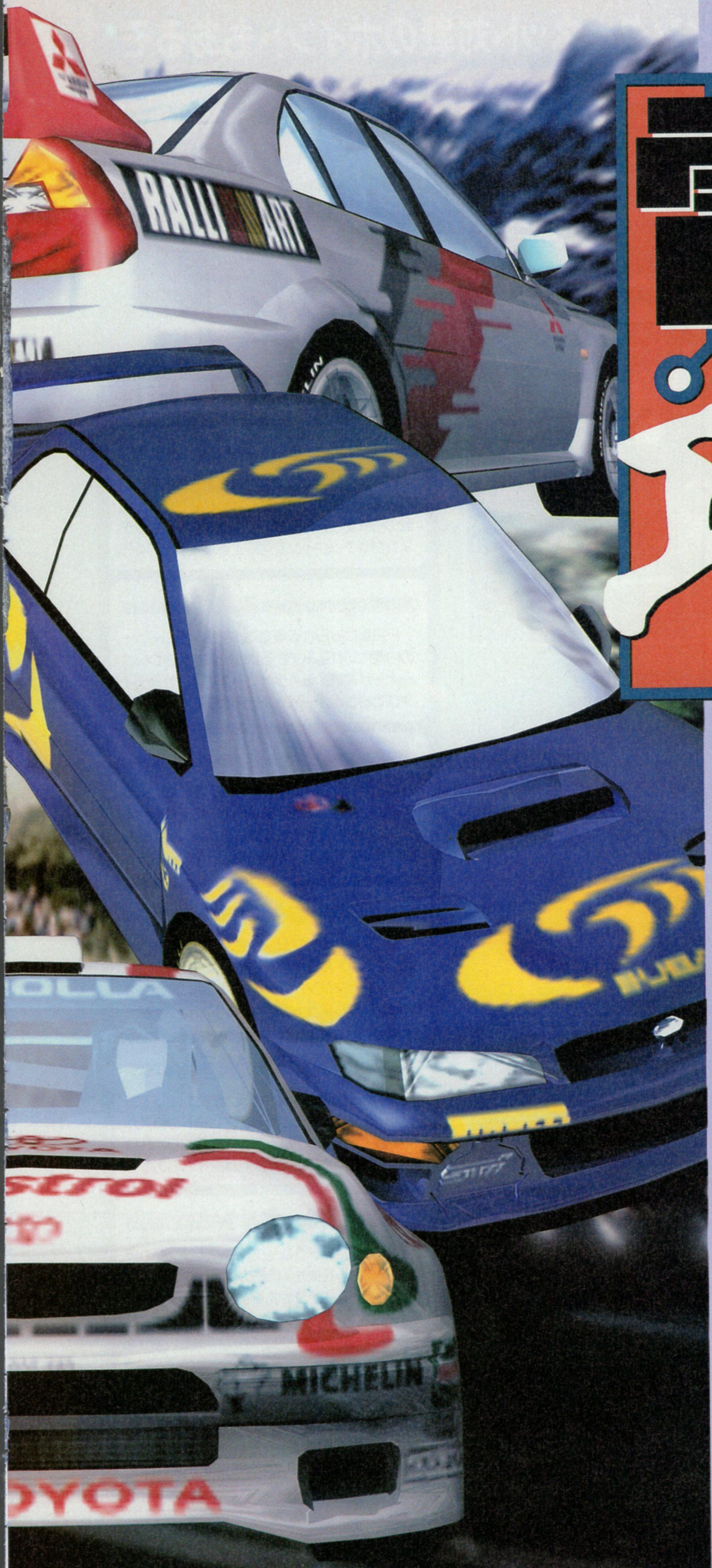
▲▶造形制作途中の写真や、ゲームを開発している写真を掲載する予定だぞ。

おたより大募集!!!

記念すべき第１回めの「電撃英雄伝説」はいかがでしたか？　このコーナーでは、「サンライズ英雄譚（仮）」に関するはがきを募集中です。サンライズメカの人気投票、メーカーへ対する質問や意見のほかに、イラストやメカへの熱い思いなど、何でもOKなのでどしどし送ってください。開発者ともども、みんなからのハガキを、首を長～くして待ってます！それでは、本格スタートの次回をお楽しみに！

ハガキは下のあて先へ！

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃DC「英雄譚」係



どこよりも深い！　最強の攻略ページ

電撃攻略

DC 10イヤーチャンピオンシップ 5 年めまでをコース攻略！
セガラリー2 …… 72

DC ゲーム中盤の戦い方＆ダンジョン完全ガイド
神機世界 エヴォリューション …… 92

DC いよいよ全 6 キャラの攻略がスタート！
ソニック アドベンチャー …… 100

DC 役に立つ！ ニューロの法則を徹底解析！
セヴンスクロス …… 108

DC 対エイリアン戦第10話～13話までをデータ攻略
戦国TURB …… 110

SS ついにゲーム後半へ！ イベントリストも必見！
ルームメイトW …… 112

セガラリー２より

セガラリー2

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円
●セガ ●RCG ●使用ブロック数81

前号のアーケードモード攻略はどうだったかな? 今回はDC版オリジナル要素である10イヤーモードとカーセッティングを徹底攻略だ！

まずはレースの重要テクニックを再チェック!

コースをより速くクリアするのに1番重要なのは、コーナーでマシンの走行スピードを落とさないこと。つまり、アクセルオフ、ハンドル操作、シフトチェンジ、ブレーキングといったコーナリングの時に発生する4つの行動を、いかに減らすことができるかがポイントになるわけだ。

そのために必要なのが〝ライン取り〟の考え方。各コーナーを直線的でスムーズな走行ラインで抜けられれば、上のようなスピードダウンにつながる行動はかなり減らせる。コース全体から各コーナーのつながりを見て、なるべく直線的にコースを走ることを念頭に置いていこう。また『セガラリー2』では、基本的にコーナーのアウト側よりもイン側の壁に当たった時のほうがスピードのロスが少ない。攻め込んだ走りをしたほうが、得することが多いわけだ。



クルマ選びのポイントをもう一度



スムーズなライン取りを目指すためには、まず最初に自分の使うマシンのコーナリング性能を見極める必要がある。今回解説しているカーセッティングである程度は変更可能とはいえ、基本的にマシンのコーナリング限界は、元の性能に左右される場合が多い。つまるところ、最初に自分のフィーリングに合ったマシンを選んでおいたほうがいいということだ。

基本的にマシンの種類は駆動方式で分かれる。扱いやすさで選ぶなら4WDかFFだろう。双方ともコーナー限界能力が高いのが魅力だ。基本的に4WDはグラベル、FFはターマックが強い。ただし4WDは種類が多く、車種ごとに操作性がかなり違ったりもするので注意しよう。MRはある程度のレベルまでいかないと、タイムを縮めるのが若干難しい。

【FF】



▲プジョー306に代表される。舗装路での安定した挙動が魅力。

【4WD】



▲選択の幅の広さが魅力。ハンドリングが車種によって違う。

【MR】

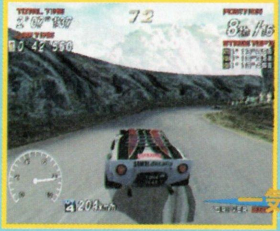


▲ポイントをつかまないとタイムが縮まらない。上級者向け？

今回初出／フェイント走行

コーナー進入直前に一瞬だけ逆方向にハンドルをきり、即座に切りかえしてコーナーに進入していくテクニックだ。要するにマシンが走る方向と逆向きにかかる力（慣性）を利用してマシンのリアを流れやすくし、コーナーでの限界を高めるもの。うまく活用すれば、アクセル操作やブレーキングが必要だった、ちょっときつめのコーナーが楽にクリアできるようになる場合も。

コーナー進入前に車体を逆に振り





一気に内側へ進入しよう!

前号で出た専門用語

アンダーステア

コーナリング時に車体がコーナーの内側に切れ込まず、曲がりきれなくなる状態を指す。駆動の形式上、FF形式の車に出やすく、セッティングやタックインで対処する必要が出てくる。

オーバーステア

FR車にみられる傾向で、マシンがコーナーの内側に切れ込みすぎる状態を指す。きついコーナーが連続するようなコースでは、セッティングでわざとオーバーステア状態にする場合も。

ドリフト

コーナリング時にマシンのリアをわざとスライドさせ、強引に車体をコーナー内側に向けるテクニック。スピードは落ちるが急コーナーも曲がりやすくなる。4WDやMR車の必須テク。

カウンター

ドリフト中に、マシンが曲がっていく方向とは逆にハンドルを切り、姿勢を保つ技術。これをしないとマシンがコーナーの内側に向かってスピンしてしまう。微妙なハンドリングが鍵。

グリップ走行

タイヤと路面の摩擦力を最大限に利用してコーナーをクリアする走り方。スピードのロスが少ない。マシンのグリップの限界を知り、ドリフトを極力抑えるようにすればタイムもあがる。

タックイン

FF車独特のテクニック。コーナリングの最中にアクセルを抜き、前輪のグリップ力を増してコーナーを曲がりやすくする。FF車はドリフトがしにくいのでタックインが不可欠なのだ。

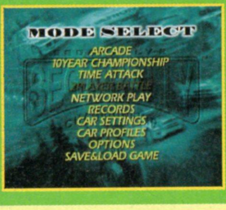
パーシャル

アクセル量を調節して、路面の摩擦力とタイヤのグリップのバランスをとる走り方。うまく使えば雪道など滑りやすい路面で、アクセルを開け過ぎてコースアウトしてしまうのも防げる。

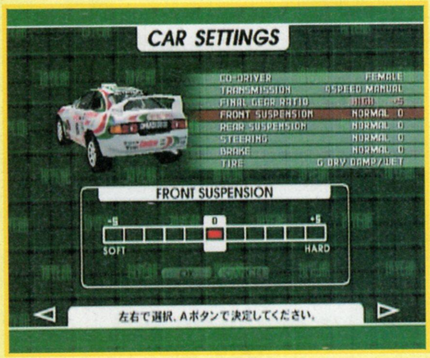
カーセッティングの基礎知識

DC版『セガラリー2』で加わったカーセッティング要素。効果は絶大で、マシンの動きを大きく変えることができる。今回は8つの要素を詳細解説。

カーセッティングで変更できるのは、コ・ドライバー、トランスミッション、ブレーキ、ステアリング、ギアレシオ、フロントとリアのサスペンション、タイヤの8種類の要素だ。このうちマシンの挙動に一番大きく関わってくるのがタイヤで、次いでサスペンション、ステアリング、ギアレシオといったところが重要になってくるだろう。まずはこの攻略を見ながら適当にマシンをセッティングして走り込み、そこから調整していこう。



◀セッティングによってマシンの速さも変わってくる。



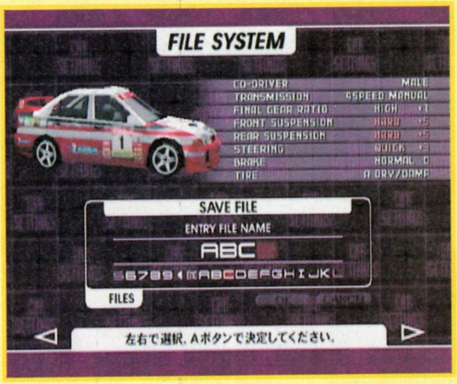
カーセッティングのお約束

カーセッティングモードにはテスト走行機能が付いているので、マシンのセッティングを直した時は、とりあえず走ってみてどう変わったのか体感しておくべきだろう。

ちなみに、ゲーム中でセッティングの効果が反映されるのは10イヤーチャンピオンシップモードとタイムアタックだけであるところにも注意。ネットワーク対戦やアーケードモードでは、いくらいいセッティングデータがあっても使うことができないぞ。

カーセッティングはSAVE可能

セッティングを練り込んで、ナイスな車が仕上がったらすかさずセーブしておくこと。セッティングのデータは使用する車種を変えると無効になってしまうので、こまめにセーブしておくに越したことはないのだ。ちなみにセッティングのデータは交換も可能。知り合い同士で同じマシンを使っていたら、お互いのデータを検証するのもいいぞ。



◀自信のあるセッティングはセーブして残しておこう。

セッティング8項目を個別にチェック!

CO-DRIVER

好みで選んでOK

ドライバーの隣でコースを教えてくれる、コ・ドライバーの男女の性別が選べる。レース中は、性別が変わったからといって取りたてて違いは出ないので、完全に好みで選んでしまって問題はないだろう。なおアーケードや10イヤーモードのエンディングで優勝すると、ナビゲーターの姿を見ることができるぞ。



◀表彰台でのシャンペンかけにはナビゲーターが登場。性別でCGが変わるぞ。

BREAK

コースと好みで変更

ブレーキの効きの強さを調整する。プラスなら効きが強く、マイナスでは弱くなる。プレイヤーの走り方にもよるが、ブレーキを使う場面はそう多くないと思われるので、基本的には変更しなくてもOK。だが、エンジンブレーキの使えないAT車では急コーナー対策として強めに設定しておくのも手だろう。



◀AT車はシフトダウンによる減速が不可能。そのためブレーキの強さが重要に。

TRANCEMISSION

ATは早めに卒業したい?

ミッション(シフト)の形式を選ぶモード。車ごとにミッション数は変わるが、基本的にAT2種、MT2種となっている。理想からいえば、細かくシフトが変えられる多段MTがベストだが、扱いやすさを考えると最初は4速MTを使用した方がよいだろう。なお、ATはシフトダウンによるエンジンブレーキが使えないため、若干不利。もし選ぶなら、ミッション数の多いATを選ぶのがベターだ。



▲◀スタートダッシュはMTが有利。シフトダウンで速度を落とせるエンジンブレーキも便利。

MTのメリットはスタートとコーナー!





▲とりあえずATは早く卒業したいところ。要は慣れの問題なので、AT派は練習を積むべし。

STEERING
サスペンションと兼ね合いで

ステアリングの反応を変更する。プラスなら反応がクイックになり、マイナスではルーズになる。自分の選んだマシンが曲がり過ぎると感じるなら、ここで多少ステアリングをルーズにしてみると操作しやすくなる場合もある。ただステアリングだけ変更した場合、車体の挙動のバランスが取れなくなり、結局操作しづらくなる場合も……。マシンの挙動に影響を与えるサスペンションとの兼ね合いを見ながら、調節していったほうがよいと思われる。また初期登場車の8台のうち、ハンドルがクイックなマシンはカローラ、デルタ、エスコート、プジョー、ストラトス。逆にランサー、インプレッサ、セリカはルーズになっている。こうした初期値はステアリング変更の限界値にも反映されるので注意が必要だ。例をいえば、カローラの＋5と、ランサーの＋5では、値が同じでも曲がり方が違う。好みやステージに合わせて、扱いやすいセッティングを出そう。

車種ごとの特性にも注意


▲カローラのステアリングは非常にデリケート。調整も慎重にするべきだ。


▼ランサーなどはステアリングだけ反応をよくしてもダメ。サスも調節せよ。

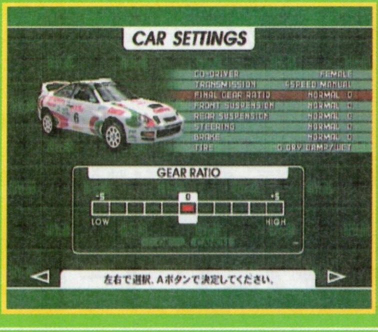
GEAR RATIO
コースの作りで判断すべし

ギアレシオの設定は、マシンのトップスピードと加速力に直接影響が出る部分。プラス設定だと加速力がなくなる代わりに最高速が伸び、マイナスだと最高速が落ちる代わりに加速力が強くなる。長い直線が続くコースならプラスに、タイトなコーナーが連続するコースではマイナスにといったように使い分けが必要だ。－5と＋5では最高速が10km／h以上も違うので、タイムもだいぶ変わるはずだぞ。なお、ギアレシオを変更すると、シフトチェンジのタイミングも変わるので注意すること。特にプラス設定では、1速や2速など低速ギア域の加速力が弱くなるため、なるべくエンジンの回転数が高い状態でシフトチェンジしないと、タイムを大きくロスしてしまうぞ。

－5と＋5では最高速度が10km/h違う!


▶デルタで実験。－5設定では、最高速は235km／h前後。


◀＋5では247km／hもの速度が出る。スピードが維持できればこの方が有利。



▶最高速を高くしても、クラッシュしては意味がない。立ち上がりに時間がかかるのだ。

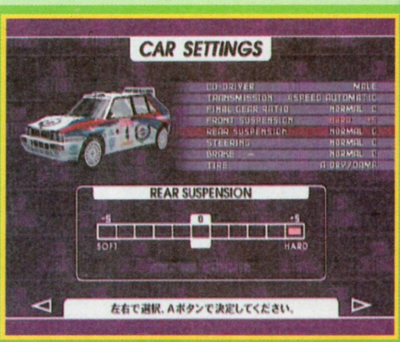
＋5セッティングが有効なコース
- ―Mountain SS1
- ―Muddy SS1
- ―Desert SS1･2
- ―Isle SS1
- ―Snowy SS2

FRONT/REAR SUSPENSION
マシンの挙動がハッキリ変わる!

フロントとリアのサスペンションの設定は非常に重要。前と後ろのサスペンションの硬さの差が、そのままコーナリング時のマシンの挙動となって反映されるからだ。基本的にマイナスだとマシンの前後の挙動がルーズになり、プラスだと反応がクイックになる。つまり車の重心移動（荷重移動という）のタイミングを調節する項目であるわけだ。

このセッティングを変更することで、ゲーム中最もコーナリングの挙動がルーズなランサーをまったく別のマシンに変えることもできてしまう。やり方は簡単で、前後サスペンションを両方＋5設定にするだけ。それまでハンドル操作の一瞬あとにマシンがコーナリングを始めるような印象だったランサーがきびきびと動くのを見れば、カローラやデルタのドライバーも乗り換えを考えてしまうかも？


◀サスが固いと、ランサーでも機敏な動きが可能だ。



▲大事なのはバランス。ステアリングと一緒に調整しよう。

基本は固く!　車種によってアレンジも必要だ

ルーズな挙動が好きな人以外は、挙動がクイックになる前後＋5設定がおすすめ。また前後比を変える場合は、フロントを固くすれば若干オーバーステアに似た挙動が出やすくなることを覚えておこう。後が固く前が柔らかいとアンダーステア風になるぞ。

サスペンションの基本公式
FRONT>REAR=オーバーステア風
REAR<FRONT=アンダーステア風

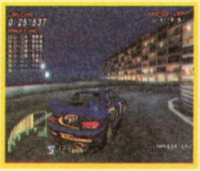
ランチアストラトスの場合

ストラトスはリアが出やすい特殊な挙動を持つため、サスペンションをいじってもあまり差が感じられないかも。リアサスペンションを柔らかくすると、若干ながらドリフトが押さえられるようだが？



サスペンションとステアリングの違い

ステアリング調整は、マシンの挙動は変わらずに単にハンドルの切れ角が大きくなる。逆にサスペンション調整では、マシンの挙動は変わるがハンドルの切れ角はそのままだ。操作のしやすさを念頭に両方を調整していこう。


▶特定のコーナーを基準に考えるのもひとつの手。

TIRE
最重要項目だ!

ＤＣ版『セガラリー２』では、コースや天候によって路面の摩擦力が大きく変わってくる。それを補うために必要な、最重要ともいえるセッティング項目がタイヤだ。アーケードや通信対戦には関係がないが、10イヤーやタイムアタックでは、非常に大きな意味を持つ。ゲーム中に登場するタイヤは11種あり、それぞれアスファルト用、グラベル用、スノー用の３種類に分かれている。これらのタイヤの変更は、降雨確率や気温など走るコースの路面状況を見て変更することが可能だ。グラベル中心のコースでアスファルト用のタイヤを使ったり、雨が降っているのにドライ用のタイヤを使うのはかなりのムダ。路面に合わせてタイヤを選ばないと、勝てるレースも勝てなくなるぞ。

天候の違いに注目

雨



▶レインタイヤが大活躍する。他は滑ってまともに走れない。



雪

◀雪にはやはりスノータイヤ。グリップ力に大きな差が出る。

タイヤは全部で11種類

頭にAが付くのはアスファルト用。同様にGがグラベル、Sがスノー用だ。各タイヤの特徴を覚えておこう。

A DRY/DAMP
乾燥したアスファルト路面、つまりターマック主体のコース向きのタイヤ。基本的にはアイル、マウンテン、リビエラの３コースで使用することになるだろう。

A DAMP/WET1
ターマック路面で、途中で雨の降り始めるコースに向いている。A DRY／DAMPと同様にリビエラ、アイル、マウンテンの３コースで使うことになるはず。

A DAMP/WET2
WET１よりもグリップを重視したレインタイヤ。これなら固いグラベル路面でも大丈夫だ。アイル、マウンテン、晴れたデザートなどのコースで利用する。

A WET
ターマックコースのレースで、降雨確率100%だった場合は絶対コレ。他ではあまり使い道がない専用タイヤだが、10イヤー中はけっこう利用するはずだ。

G ASPHALT DRY/DAMP
アスファルトと固いグラベルの両面に対応してくれるタイヤ。マッド状態の路面があまりない、晴れたデザートでは使いやすい。マウンテンなどもOKだ。

G COMPACTED GRAVEL
固いグラベル、つまりデザート専用ともいえるタイヤ。ある程度のレベルなら雨が降っても耐えられるが、基本的には晴れている時のレースに使用する。

G DRY/DAMP WET
一応万能グラベル用タイヤとなっているが、本来は濡れたグラベルと、ドライマッド路面に対応するもの。雨のデザートと、晴れのマディにはこれを使おう。

G SOFT/WET GRAVEL
レース直後から雨が降っているようなグラベル路面と、マッド全般に使用するためのタイヤ。10イヤーでは雨のマディでのレースがけっこうあるので利用しよう。

S ASPHALT SNOWY/FROZEN
ターマックと雪道が混在するスノーウィのSS２に向いた軽度の雪道用タイヤ。スノーウィで雪が降っていない場合に使っても、意外と走りやすい場合が。

S ICE
スノーウィで気温が非常に低い時は、雪が固まってアイスバーンができる。その際に使うのがこのタイヤだ。気温が－10℃以下の時に使ってみよう。

S SNOW
スノーウィの基本タイヤ。雪が降って滑りやすい路面用で、かなりのグリップ力を持っている。スノーウィでのレースの多くは、これを選ぶことになるはずだ。

編集部オススメのセッティングはこれだ!

これで８項目のセッティング要素解説は終了。最後に電撃ＤＣオススメのセッティング例を掲載しよう。まずミッションは扱いやすさを重視して４速ＭＴ。腕に自信があれば５、６、７速のＭＴを選んでもＯＫだ。ギアレシオは＋２でちょっとハイギアード化している。フロントとリアのサスペンションは、前に書いたとおり両方を＋５に。ステアリングは急コーナーに対処すべく気持ちクイックめの＋１。ブレーキも同様の理由で＋１にしている。あとはタイヤを路面状況に合わせれば、たいていのコースで不備なく走れるはずだぞ。

オールラウンドタイプ
- ミッション:4速MT
- ギアレシオ:+2
- F/Rサスペンション:+5/+5
- ステアリング:+1
- ブレーキ:+1
- タイヤ:コースに合わせる

SNOWY/MUD
- ギアレシオ:0
- F/Rサス:+5/0

グリップが悪いコースでは加速力を重視してギアレシオを０に。サスペンションはリアの安定性を考慮した。

高速コース設定
- ミッション:5,6,7速MT
- ギアレシオ:+5

ギアレシオを高くして、最高速を重視。低い加速力は、多段ＭＴによる的確なシフトチェンジで補うのだ。

低速コース設定
- ハンドリング:+3
- ギアレシオ:−1

コーナー重視のセッティング。ハンドリングを上げて、さらに立ち上がりの加速を得るためギアをダウン。

独自のセッティングを大募集!

いろいろ書いたが、基本的にセッティングはプレイヤーの好みで変わるもの。だが、だからこそ究極のセッティングというものがあるのかどうかを知りたくなるのも人情だ。そこで電撃DCはあえて全国の『セガラリー２』ユーザーに問うことにした。題して「俺のセッティングこそが最強!!」大会！（略して「俺セ！」）参加してくれる猛者は、自分の出したセッティングデータとその根拠、参考となる走行タイムを記入して編集部『俺セ』係まで送ってくれ！ 待ってるぞ！



◀特定コース限定のセッティングでもいいぞ！ バンバン送ってくれ!!

セッティングのコツをつかんだら、10イヤーにチャレンジだ!

10YEAR CHAMPIONSHIP コース別攻略 5thまで

ここからは、「10 YEAR CHAMPIONSHIP」モードのコース別攻略を行なっていくぞ。このモード中には、コース自体は同じで、天候のみが違うといったものがいくつか存在する。これらの同一コースに関しては、最初に登場した時点でライン取り等を説明し、それ以後はポイントのみ押さえていくぞ。また、アーケードモードに存在するコースに関しては、前号（Vol. 5）を見て欲しい。今回の攻略で使用した車は、ランエボ（4WD車）。FF車とMR車に関しては、下記を参照。

10YEAR CHAMPIONSHIPの特徴	・細かいマシンセッティングが可能 ・年間を通じて1位をとればNEWCARが使える

コースレイアウトの見方

- 2, 3, 4速……各シフトにチェンジする
- A……アクセルを踏む
- Ti……タックインする（アクセルをはなす）
- B……ブレーキをかける
- SB……サイドブレーキをかける

コースに出る前にFF車とMR車の特徴を探る

ライン取りやブレーキ系の操作は、4WD車のものを基準に考えれば問題がないということ。これをまず最初に覚えておいて欲しい。そして、FF車やMR車の細かい特徴を覚えて、次ページからの攻略に自分なりの調整を加えていって欲しい。あとは、コースを覚えて走り込めば、ゴールが見えてくるはず。



▶FF車MR車ともに特徴を覚えることがまず第一。どの車を使う？

豆知識 MR車と4WD車のライン取りはほぼ同じ

コーナーリングにおいて、ドリフト走行を必要とする4WD車とMR車。ということは、基本的なライン取りは、一緒と考えてよい。カウンターの当てかたやハンドリングの性能が違う点、ドリフト時の速度が違う点を考慮して、コーナーリングに挑めば、次ページから紹介するライン取りがベストになるぞ。



◀4WD車と似たような感覚で走ることが可能だ。

FF車（PEUGEOT 306MAX1など）

グリップ走方に注目!!

FF車最大の特徴は、グリップ走法ということ。この走法だと基本的にドリフトしないので、コーナーリング時にはアウト・イン・アウトを徹底し、直線的にラインを取る必要がある。要は、小さく曲がってすぐに加速ということだ。また、曲がり切れない場合は、タックインで減速+グリップ力の回復に努めること。ドリフトしないため速度が落ちにくいのが利点。



◀どんなコーナーでもアウト・イン・アウトを常に意識しておこう。実は最速車という噂も…。

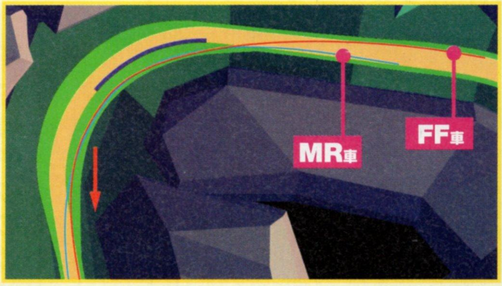
その他の特徴

- ●TARMACやSNOWの路面に適している
- ●GRAVELやMUDの路面には全くダメ
- ●S字カーブに強い
- ●アンダーステアが起こりやすい

ライン取りの違い

（例）DESERTの左コーナー

FF車　アウト・イン・アウトを使用
MR車　インベタでドリフト走行

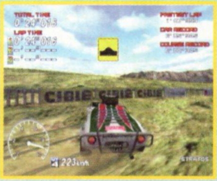


ライン取りの例として、最適なのがDESERT（SS1）の左コーナー。FF車の場合、しっかりアウト・イン・アウトを徹底しないと、コーナー途中でアンダーステアにより膨らんでしまう。MR車は壁際すれすれをドリフトしてけばよい。

MR車（LANCIA STRATOS HFなど）

オーバーステアを活かせるか？

ライン取りやアクセルワークに関しては、基本的には4WD車とそう大差がない。特徴といえば、コーナーリングにおいてオーバーステアしやすい点ぐらいだ。車体がイン側に切れこむので、はじめはてこずるはずだが、アンダーステアよりは制御しやすく、特に急コーナーを曲がる場合には大きな武器にもなる。まずは、この特徴を自分のものにしてしまうこと。



◀車体のアングルに惑わされがち。カウンターの使い方がMR車のポイントでもあるのだ。

その他の特徴

- ●どの路面でも安定して走れる
- ●ドリフト中の速度が速い
- ●コーナーの多いコースに強い
- ●急コーナーに対して強い

1st YEAR

1年目

「10YEARモード」の記念すべき1年目に突入。ポイントとなるのは、やはり第2戦の"ISLE(SS2)"であろう。ここをいかに抜けるかがカギ。

GET A NEWCAR Impreza 555

インプレッサWRXの前身となったWRカーで、95年にスバルのワークスマシンとして使用された。このマシンの登場以降、スバルは3年連続でWRCのマニファクチャラーズタイトルを取得した。



▶ソニックブルーもあざやかな555。性能も折り紙つきだ。

1st year 第1戦 MUDDY

SS1 目標ポジション…12位
目標ラップタイム…1分1秒



MUDの路面特性にまずは慣れよう

MUDの路面特性というのは、とにかくスリッピーだということ。ちょっとでもアンダーステアしたら、それだけで必要以上にアウト側に流されていってしまうことになる。しかも、流されてしまってからタックインしても「時すでに遅し」なのだ。最初のコースだからといって気を抜くと大変なことになってしまうので、コーナーでは常にしっかりしたライン取りを行なうこと。このコースで最大の難関となるのは、POINTⒹの右コーナー。実はこの次の左コーナーも結構やっかいなので、意識しておくこと。このコースで、54秒台のタイムが出せればかなり上出来だ。

BEST SETTING	
GEAR SETTING	+3
FRONT SUSPENTION	+5
REAR SUSPENTION	+5
STEERING	自由
BRAKE	自由
TIRE	GRAVEL DRY DAMP/WET

敵車POINT CHECK　インをついて敵車を抜く

このあたりを走っている敵車に対しては、イン側から強引に抜いてしまうように。最短ルートを取ることができる。

POINT A ミドル・イン・インのライン取りを徹底し、タイムの短縮を図る

コース中央を加速しながら最初の右コーナーのインをついていこう。そして、次の左コーナーのインに対して直線的に入っていくようにする。もちろんすべてアクセル全開で抜けることが可能。コーナーの出口付近の橋では、210㎞/hで抜けていくことができるはずだ。




▼▶右コーナーに対する入り方が、ポイントとなる。

POINT B 黄色のコーナー表示と同時に切り込みを開始

アウトからコーナーに進入していくのがまず第1。もちろん、インを目がけて切り込んでいく。タイミングとしては、黄色のコーナー表示の直前ぐらいがベスト。この後の緩やかなコーナーは、テールを流さず壁際を走っていこう。アクセルは常に全開で。



▶ここもまた、アウトから進入する。細かいハンドル操作が重要。

POINT C アクセル全開で常にインぎりぎりを攻める

緩やかなコーナがS字のように続くPOINTⒸ。このようなコーナーこそ、最短ルートを進むという『セガラリー2』の基本を徹底したい。要は、常に直線的なライン取りを意識して進むということ。もちろんアクセルは全開にするべし。



▶直線的に走るのは基本中の基本。レース中は常に意識しておこう。

POINT D コーナー終盤でタックインし、次のコーナーの準備を

まずはテールを流しっぱなしにして壁際を進む。そして、コーナーの頂点目指して膨らんでいき、頂点でタックイン&ハンドルを右にフルロック。これで、次のコーナーのインを突ける。




▶タックインを使うのは、このコース中ここだけ。他はすべてアクセル全開で進める。

1st year 第2戦 ISLE SS2

目標ポジション…9位
目標ラップタイム…1分20秒



3速で進む連続コーナーがレースのカギ

3速で進む必要があるPOINTⓒ、ⓓ、ⓔがコース最大の難所。実際3速で走っても、コースをしっかり覚えて正しいラインを取らなければ、走り抜けるのが非常に難しい。最悪タックインを頻繁に使って進むのも、9位をキープするためには必要な手だ。このコースで1分10秒台を出せれば大したもの。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	＋2
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	0~+5
TIRE	ASPHALT DRY/DAMPDAMPER

敵車POINT CHECK 特に注意すべき敵車はいない　シビアな敵車はいない。ライン取りに命をかけよう。

POINT A　アクセル全開で走り抜けるのはミドル・インがベスト

ごくありふれた左コーナー。ここは、この先の緩やかな右コーナーを、最短ルートで走るためにも、ミドルから入っていこう。そして、インを思い切って突いていく。4速にシフトチェンジしてスピードに乗っているはずだが、問題なくクリアできるはず。

POINT B　ライン修正のためトンネルの入り口付近でタックイン使用

S字コーナーの基本は直線的に走るということ。まずは最初の左コーナーを直線と考えながら、2つめの右コーナーのインめがけてアウトから入っていく。インをついたあとは、ライン修正のために1度タックインしよう。



◀アウトから2つめのコーナーのインを、直線的に捉えるように入っていく。

POINT C　連続コーナーの構成を覚えて正しいライン取りを

最初のジグザグコーナーは、1つの右曲がりのコーナーと考えてしまおう。まずは、アウトから最初の右コーナーのインに向けてタックインしながら入る。そしてアクセルを踏み、一気に直線的なラインで抜けてしまうのだ。問題は次のヘアピン風の左コーナー。もちろんアウトから進入し、クリッピングポイントで、シフト3速→左にフルロック+ブレーキ→サイドブレーキの動作を一瞬に行うのだ。



◀ジグザグのコーナーは1つのコーナとして認識。アウト・インで抜けていく。

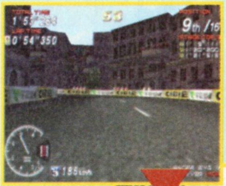




▶ヘアピンまがいのコーナーでは、一度アウトで膨らむように。

POINT D　アウト側の壁が見えたところがポイント

3速で進んできているのは、コースレイアウトが示す通り。まずは、アウトから直角コーナーのインに切り込む。この時、直角コーナーのアウト側の壁が見えたら、「ブレーキ」「ハンドルを左にフルロック」「サイドブレーキ」の3つを使い、車体を回転させる。当然イン側きりをつくのが最高だ。あとは、右にカウンターを当てて、姿勢をすぐに立て直していこう。



▲直角コーナーのアウト側の壁が見えたら…。



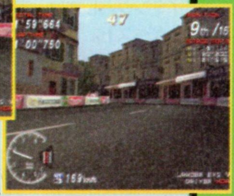
▶車体を無理矢理回転させコーナーを曲がる。

POINT E　タックインを使って美しくコーナリング

最初のコーナーのインを突く直前に、タックインを使用。そしてインを突いたあと、そのままテールを流しつつアウトに流れていく。膨らみきったら、再度左にハンドルを切って左への慣性に力を加え、車体を2つめのコーナーのインに向けよう。その後、姿勢がしっかり整ったらアクセルを踏み始める。ここまでは3速で進むのが基本。すべてのコーナーに対する操作を覚えてしまう必要があるぞ。



◀最初のコーナー直前では、かならずタックインして減速。



▶一度アウトにテールを流したまま膨らみ、さらに左ハンドルを切って、インへの姿勢を作る。

1st year 第3戦 SNOWY

目標ポジション…5位
目標ラップタイム…1分10秒

参考にするライン Vol.5 SNOWY (P.86参照)

トータル速度が勝負の分かれめ！

1年目の第3戦は、アーケードのチャンピオンシップ（以下CSモード）のSNOWYとまったく同じコースが舞台。滑りやすい路面はほとんど変わらず、激しい雪により視界が悪化している。タックインやドリフト、パーシャルなどアクセルワークを使いこなして極力コースアウトを避け、コース全体の平均速度を上げていくのが攻略のポイントだ。コースを覚えて、先手を取ってコーナーに対処できるようにしておこう。注意すべきはチェックポイント後のロングコーナーとヘアピン。ここでミスすると、敵車の処理が面倒になるぞ。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+1
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	0~+5
TIRE	SNOW SNOW



◀ヘアピンでは1度アウト側へ寄せて2速へシフトダウン。そこからインに切り込んでブレーキ＆サイド！



▲チャンピオンシップモードをやり込んでいる人なら、5位入賞は簡単だ。



▶出口方向に車体が向いたら、シフトを上げつつ加速していく。練習せよ！

1st year 第4戦 RIVIERA

目標ポジション…1位
目標ラップタイム…1分20秒

参考にするライン Vol.5 RIVIERA (P.87参照)

雨で滑りやすい！コーナーは余裕を持て

最終戦はCSモードと同じくリビエラコース。周回数も同じ2周となっている。まず気をつけたいのは、天候が100%雨であること。これにより路面が非常に滑りやすくなっていて、アスファルト用レインタイヤを履かないと、まともに走れない。レース前のカーセッティングで、必ず変更しておくこと。コースのポイントになるのは、2つのヘアピンと、きつい方のクランク。雨のせいで路面が滑りやすいので、ブレーキを普段より少し強めにかけないと壁にヒットしてしまう。この3カ所さえ無事にクリアできれば、敵車も自然と抜くことができる。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+1
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	0~+5
TIRE	ASPHALT WET



◀ゴール前のヘアピンは、敵車が絡んでくることが多い。ここでミスをすると敵車が先に行ってしまう。



▲連続で迫ってくるクランクは要注意。壁に張り付いてしまうと大きなロスに。



▶クリッピングポイントを調節して、敵車を前に出さないようにしよう。

ワンポイントアドバイス 『セガラリー2』ならではの使えるテクニックを伝授!!

テクニック1 イン側の壁にあえてカスって進む

『セガラリー2』では、壁に当たると壁に吸いつく特性がある。この特性を活かしたのが、ここで紹介するテクニック。まずは、壁に当たっても跳ね飛ばされないのを利用して、あえてインの壁をカスりながら進もう。すると、大した減速もせず、最短ルートを確保しながら進めるはずだ。このテクニックは、ヘアピンなどの大幅に減速が必要なコーナーや、かなりシビアなS字コーナーで、特に効果を発揮する。理想のラインを走った場合と大差のないタイムが期待できるぞ。



▲イン側の壁にカスりながらコーナーリング。跳ね飛ばされないぞ。



◀大した減速もなく、コーナーをクリアできた。立ち上がりの早い車を使えばなおいい。

テクニック2 スタート時のエンジン回転数を極める

スタート時におけるエンジンのベスト回転数は、路面ごとに変化する。右の表を見れば、おわかりいただけるはず。回転数の調整が難しい場合は、2速にシフトを入れた状態でスタートするのも可。実は、これらの回転数で発進したあとも、注意することがある。それはシフトチェンジのタイミング。路面がSNOWやMUDの場合、1速でしっかりグリップ走行したのを見てから、2速に入れる必要があるのだ。他ではすぐに3速へシフトアップしてよい。



◀軽くアクセルボタンを押し続ける感じで、回転数を調節しよう。

回転数(RPM)	回転数に適した路面
2000	SNOW.MUD.GRAVEL この回転数以上だと、ホイールスピンを起こしやすい。回転数によっては0.1秒近く差が出るぞ。
3000	TARMAC 2000rpmだと、トルク不足で失速してしまう。もちろん、ベタ踏み発進ではホイールスピンする。

2nd YEAR

2年目

タイム的には、そう大してシビアなものが求められないが、コース構成自体に厳しいのがこの２年め。それは、第４戦のMUDDY（SS3）。勝負はここ。

GET A NEWCAR LANCER EVOLUTION IV

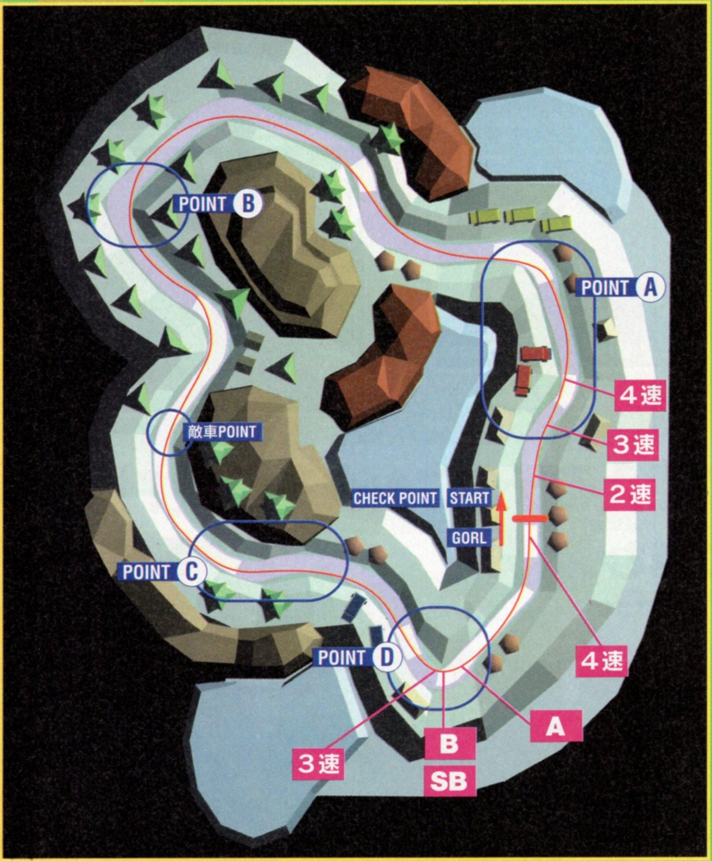
97年登場のランエボシリーズ４代目。巨大なトルクを発生するパワフルなエンジンを搭載、WRCのグループAに旋風を巻き起こした。そのノウハウはエボVへと伝えられ、98年見事に優勝した。



▶エボシリーズならではのゴツい外観もこのマシンの魅力。ファンも多い。

2nd year 第1戦 SNOWY SS1

目標ポジション…12位
目標ラップタイム…1分23秒



テールをいかにハンドル操作で制御できるか？

SNOWYのコースは当然路面がスリッピー。そのため、コーナーにおいて流されること必至である。ちょっとしたコーナーでも、いつも以上にテールが流れていくことになるので、早めの切り返し（カウンター）が重要になってくるのだ。コースを２周することになるが作り自体はそれほど難しくない。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+3
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	自由
TIRE	SNOW SNOW

敵車POINT CHECK インぎりぎりを突いて抜くべし

アウトから抜きたいが、インを突くのがここではベスト。

POINT A インめがけてきりこんでいき慣性を利用して姿勢を作り出す

始めの左コーナーには、直ドリ状態で入ることになるので、左ハンドルを切ってインを突く。あとは、テールを流したまま膨らみ、さらに軽く左ハンドルを切って姿勢を調整しよう。

POINT B フルロックで強引にインへ攻め込め

車体が左に傾きながらテールが流れている状態のはず。左ハンドルを調整しながら切って、確実にインを狙える姿勢を作ろう。



◀微妙なハンドルさばきがポイントとなる。

POINT C 段差以前にいかにして車体をかたむけられるか

緩やかなS字コーナーといった感じ。最初の左コーナーの手前に段差があるので、ここに入る前に、このコーナーとは逆のハンドル（右ハンドル）を切って段差に突入する。車体を右に傾けておかないと、段差のため2つめのコーナーを曲がり切れないのだ。上記の体勢でインを突ければ最高。





▲◀段差直前で車体を右に傾けよう。この動作がPOINTⓒのキモ。

POINT D ヘアピンを曲がるような意識でコーナリング

ヘアピンを曲がる感覚で、各操作を行う必要があるのがここ。ということは、ヘアピンの基本通りアウトからインに進入し、左にハンドルフルロック→シフト3速→ブレーキ→サイドブレーキの順に、一瞬にしてこの動作を行なえばよい。このあとは、カウンターを当てて姿勢を整えること。





▲◀このコーナーをヘアピンと考えるのがまず第1。インをしっかりつく。

2nd year 第2戦 MOUNTAIN

目標ポジション…7位
目標ラップタイム…1分5秒

参考にするライン Vol.5 MOUNTAIN (P.84参照) 〈SS2〉

ヘアピンさえ抜ければあとは問題なし！

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+2
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	0~+5
TIRE	ASPHALT DRY/DAMP

コース、路面状況とも、CSモードのマウンテンとまったく一緒。2カ所のヘアピンと、その中間にあるS字コーナーで大きなミスをしなければ、オーダー順位の7位に入るのはさほど難しくない。また敵車が出てくる位置も道幅に余裕がある。

2nd year 第3戦 ISLE

目標ポジション…4位
目標ラップタイム…1分17秒

参考にするライン Vol.6 ISLE (P.78参照) 〈SS2〉

雨によるスリップを計算に入れて走る

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+1
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	0~+5
TIRE	ASPHALT WET2

基本的なライン取りやアクセルワークは、1年めの第2戦と一緒。ただし、天候が雨になるので、セッティングはWET2タイヤを使用する。スリッピーな路面になるため、コーナーの切り返しは、いつもより早めに行うようにしよう。

2nd year 第4戦 MUDDY SS3

目標ポジション…1位
目標ラップタイム…1分35秒



コース&複雑な操作を覚えるしか…

POINTⒷ以降からの複雑な操作と、ちょっとしたコーナーでも、タックインを使わなければならないのが、このコースのポイントだ。しかし、路面がMUDのため、滑り出してからタックインしても意味がない。早め早めが基本。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+1
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	0~+5
TIRE	GRAVEL DRY/DAMP WET

敵車POINT CHECK 敵車にかまってる余裕はなし

どう考えても自車の操作で精一杯のはず。

POINT A コーナリングの入り際で草地に入ってはダメ。ここからは3速で進む

アウト・イン・アウトとハンドルフルロック、各操作は当然のごとく徹底しよう。ここでは、コーナーリング時にサイドの草地に入らないようにすること。この後は、3速で進んでいくことになる。



▲草地に入らず曲がること。入ると滑ってしまう。

POINT B クリッピングポイントを奥に考えたコーナリングを実行

こここのヘアピンは、次のほぼ直角なコーナーのことも考え、クリッピングポイントを奥に考えよう。そして、クリッピングポイントに達した時点でアクセルオン。

POINT C ヘアピン手前でかならずアウトを取る。これが最大のポイント

かならずアウトから、このヘアピンに対しては挑んでいきたい。ヘアピン後は車体を立て直し、橋の時点でアウトについておこう。



◀ヘアピン前のライン取り次第で決まる。

POINT D 1つめのコーナーの曲がり方がヘアピンをクリアするためのポイントとなる

1つめのコーナーはミドルから入り、アウトいっぱいに膨らんで、インへ切れ込む。これで次のヘアピン前でアウトが取れるぞ。

▶1つめのコーナーでは、クリッピングポイントを奥に置く。



3rd YEAR

3年目

3年めぐらいになってくると、徐々に敵車が早くなってくる。よって、ポジションだけでなく、ラップタイムにも気をつけなくてはならないのである。

GET A NEWCAR Celica gt-four st185

93年、トヨタに日本メーカー初のWRCマニュファクチャラーズタイトルをもたらした名車。メインスポンサーはオイルメーカーのカストロール。赤、緑、白のカラーリングでおなじみ。



▶日本のラリーカーの実力を、世界に知らしめた存在ともいえる。

3rd year 第1戦 DESERT 〈SS1〉

目標ポジション…11位
目標ラップタイム…1分

参考にするライン Vol.5 MOUNTAIN (P.82参照)

CSモード同様、ブレーキングの必要はない。より慎重なライン取りに集中せよ！

CSモードのデザートと同一コースだが、ここではレースの開始前から雨が降っている。カーセッティングでタイヤをグラベル用のレインタイヤにするのを忘れずに。レース開始後は、スタートのターマック部分できちんとスピードを出し、CSモード時と同じ走行ラインを走ればいい。ただし、雨のために路面が滑りやすいので、コーナーで膨らまないように注意。ライン取りは慎重にすべきだろう。

敵車はアウト・イン・アウトでかわそう。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+4
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	自由
TIRE	G SOFT/WET GRAVEL

3rd year 第2戦 MUDDY 〈SS2〉

目標ポジション…8位
目標ラップタイム…1分12秒

ライン取りに失敗したら、タックインorブレーキを使いこなそう

コーナーに入る際、ライン取りに失敗したなと思ったら、この時点でタックインしラインを修正するようにしたい。というのも、スリッピーな路面のため、かなり早めにライン修正を行なわないと、コースアウトしてしまうからだ。

1分9秒台を出せればタイムアタッカーレベルであろう。

敵車POINT CHECK ライン取りに集中していれば敵車は気にならない

理想のライン取りを実行すれば、問題はないぞ。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+2
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	自由
TIRE	G RAVE DRY DAMP/WET



POINT A 2連ジャンプ中に車体を傾けておくように

最初のコーナー直前に2連ジャンプ（段差）が存在する。この時かならず車体を右に向けておくようにして、ジャンプ終了後に右コーナーのインに進入しやすい角度を作っておくのだ。そして、インの壁に突っ込む感じで進入する。次は、第2コーナーだ。ここは、インの壁をこする感覚で切り込むのがベスト。言いかえれば、角度的に壁にぶつかりそうでもOKなのだ。なぜなら、スピードに乗っているので、コブにより自然とアウト側に流されてしまうからである。



◀▼段差の段階でコーナーへの姿勢を作る。

POINT B アウトいっぱいからインの草地にカスるように進入

アウトぎりぎりから、左へ直ドリしながら切り込んでいくのがまず第一のポイント。そして、インの草地を踏むか踏まないかぐらいのラインで、クリッピングポイント目がけて進んでいこう。この時注意したいのが、インに入りすぎないということ。インのサイド付近が盛り上がっており、入るとアウトに流されてしまう。タイムロスにつながるぞ。


▶草地を片輪で踏むようにコーナーリング。

POINT C ハンドル操作のみで進んでいくポイントがあり

アウトよりのミドルから、1つめの左コーナーのインに向かってドリフトを開始。そして、ドリフトし始めた瞬間にタックインとシフトチェンジ（3速）を行おう。この後、インを過ぎた瞬間に、右にハンドルを切って次のコーナーに入っていく。このハンドリングによる車体の回転慣性を利用して曲がっていく。重要なのは、Tiポイントからアポイントまで、アクセルを踏まずハンドル操作だけで進んでいく点。しっかりと車体を整えてから、アクセルを踏み込むようにするべし。



◀▼タックイン以降は、ハンドル操作で進む。

3rd year 第3戦 SNOWY 〈SS2〉

目標ポジション…4位
目標ラップタイム…1分34秒

参考にするライン Vol.5 SNOWY（P.86参照）

沿道の雪のカベには絶対乗り上げるな！

路面の雪が解けグラベル路面が出ている。そのため、タイヤはグラベルの柔らかい路面用を選択する。通常の積雪路面よりもグリップが段違いによいので、むしろ走りやすい。沿道に乗り上げないことを目標にすれば、大幅なタイムロスはない。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+2
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	+2
BRAKE	自由
TIRE	G SOFT/WET GRAVEL

▼この路面なら難所のヘアピンも攻め込みやすい。道幅に注意しながらラインを作ろう。





▲グリップがいいため、むりやり敵車を追い越す時も体勢が崩れにくい。

3nd year 第4戦 MOUNTAIN SS3

目標ポジション…1位
目標ラップタイム…1分15秒



タックインを使って安全に……

コース自体も狭いので、タックインをふんだんに使っていくしかない。ラインが乱れた上でコーナーに入る場合は、Aボタンを2～3回連打して、速度を調整しながら曲がるのもよい。

1分10秒台が出せれば最高だ。敵車に関しては、左のマップにあるラインに乗っていけば、自然とパスできるはず。無理によけようとしないこと。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+1
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	0～+5
TIRE	G ASPHALT DRY/DAMP

POINT A 最初の急な右コーナーは、基本通りアクセル＆ブレーキ操作を行うべし

ポイントは、クリッピングポイントを奥に考えることと、次の緩やかなS字コーナーを忘れずにいること。ヘアピンは、ハンドルを右に切ってから、シフトを3速に落としブレーキを踏む。そしてすぐに姿勢を立て直し、次のS字コーナーを直線的なラインで突っ切っていくのだ。ここ以降は3速で進んでいくことになる。POINTⒷまではあわてて4速にあげないこと。

POINT B 段差の手前でサイドブレーキ＆ブレーキを使って確実に減速

アウトから進入し、イン側の壁にぶつかる感じで入るのが基本。曲がり終えたらカウンターを当てて車体の向きを正すように。注意点は、クリッピングポイントの手前にあるちょっとした段差。しっかり減速しないと、段差によって方向転換できなくなり、アウトサイドに突っ込むことに。



◀段差の手前で、各ブレーキを使い確実に減速。

POINT C フェイントモーションを使ってノーブレーキでコーナーをクリア

アクセルワークだけで抜けることができるPOINTⓒ。コーナーに入る前に、一度アウトに膨らんでから、クリッピングポイント（コーナーの頂点）目がけてフェイントモーションで切り込んでいく。あとは、ハンドルを微妙に操作しながら、左への慣性を調節しつつ曲がっていこう。



◀一度膨らんでアウトに入ってから切り込み開始。

POINT D アウト・イン・ミドルのライン取りでコーナーリング。一度膨らむのがカギ

ライン取り自体は、POINTⒷとほぼ似たような感じだが、POINTⒷに比べて道幅がかなり狭い。最短ルートを狙って、無理なライン取りを行うことは、極力さけるように。ゴールも間近ということで、安定した走行を心がけたいところだ。基本は他のコーナーと同じく、アウトにつけておいてインぎりぎりを目がけて切り込んでいく。ここで注意したいのが、コーナーの入口付近の段差になっている部分。直前でかならず減速するようにしよう。でないと、ふきとばされてアウトに突っ込んでしまうことになる。





◀▼段差直前に減速し、インに攻め込んでいく。

4th YEAR
4年目

ちょっと一息といった感じのコースが、4年めの構成だ。新コースは2つほどあるが、とくに難しくはない。

GET A NEWCAR Lancer evolutionIII

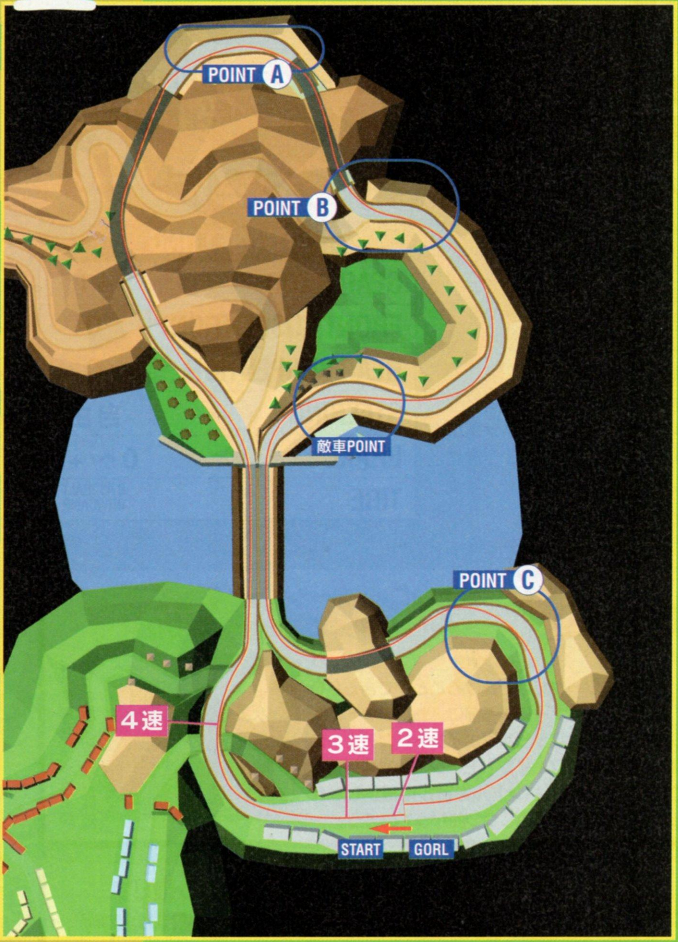
98年のAPRC（アジア・パシフィックラリーチャンピオンシップ）で、2位の座を獲得した片岡氏が乗っていたアドバンチームのエボIII。その能力は、エボV、IVに劣るものではない。



▶赤と黒のツートンカラーが特徴の、アドバンレーシング仕様になっている。

4th year 第1戦 ISLE SS1

目標ポジション…12位
目標ラップタイム…52秒



基本テクニックを重視しアクセル全開で疾走

ブレーキやサイドブレーキばかりか、タックインすら使う必要がないのが、「ＩＳＬＥ（ＳＳ１）」の特徴。というわけで、非常に気持ちよくコースを走ることができる。とはいえ、急なコーナーがいくつかあるので、アウト・イン・アウトは徹底しよう。時にはタックインを使ってもいいが…。51秒台のタイムが出せれば、このコースのスペシャリストだ。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+3
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	自由
TIRE	ASPHALT DRY/DAMP

敵車POINT CHECK インで強にかわしてテールへ

ここに登場する敵車は、インから強引に抜いていきたい。

POINT A フルロックでドリフト開始 最初のライン取りがすべてを決める!!

トンネルを出たあたりで、アウトから最初の右コーナーへフルロックでドリフトを行う。そのままドリフト状態を維持しておき、次の右コーナーのインを突こう。そして、アンダーステアでアウトに膨らんでいけばOK。ここでは、壁に当たらないように、カウンターを当てて車体の傾きを直すこと。最初のライン取りに成功するかが、このコーナーのカギだ。失敗したら迷わずタックインしよう。



▲最初のコーナーにはアウトからフルロックでインを突く。

POINT B 直ドリで最初のコーナーに入り、絶妙なライン取りで直線的にコーナーを抜ける

車体を左に傾けて直ドリしながら、直線的に入っていく。この「直ドリ」が最大のポイント。このあとは、テールが流れすぎて、2つめのS字コーナー右側の壁に当たらないようにしなければならない。右ハンドルを微妙に切って、カウンターを当てながら姿勢を整えるようにしよう。そして、次のコーナーに備えて美しいライン取りを行うようにする。



◀軽く膨らんでから、早めに切り込みドリフト状態を作る。

POINT C イン側に突き出している岩に注意！ インによりすぎないようにすること

コーナーリングの基礎、アウト・イン・アウトの練習ともいうべきコーナー。いまさら練習もないが、"初心忘れるべからず"という意味であえて述べてみた。ここで注意したいのが、イン側に存在する岩。突き出ているので、インに突っ込みすぎて、当たってしまうのだけは避けたい。このことを踏まえた上で、テールを流したまま、次のコーナーへ。



◀イン側の岩に当たらないように、インぎりぎりを突きたい。

4th year 第2戦 MOUNTAIN <SS2>

目標ラップタイム…12位
目標ラップタイム…1分7秒

参考にするライン Vol.5 MOUNTAIN (P.84参照)

アクセルワークを活用し、理想のラインに近づけ

雨が降っているのでレインタイヤを必ず着用。滑りやすい路面だが、アクセルワークを活用すればラインは守れる。ヘアピンが曲がり切れなければサイドブレーキを使おう。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	0
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	0～+5
TIRE	ASPHALT DAMP/WET2



◀ヘアピンでアウトにふくれるのが一番恐い。ブレーキはしっかりかけること。

4th year 第4戦 RIVIERA <SS2>

目標ポジション…12位
目標ラップタイム…1分7秒

参考にするライン Vol.5 RIVIERA(P.87参照)

CSモードとほぼ同じ走行で

若干暗い以外は、CSモードとほぼ変わらない。2つのヘアピンとクランクで接触しなければ、まず問題はない。1位クリアだけが目的なら1分15秒程度のタイムでもOKだ。

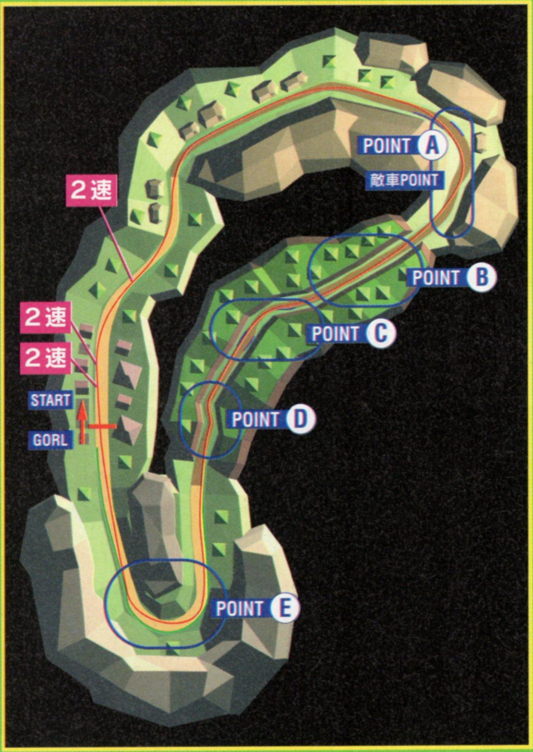
BEST SETTING	
GEAR RATIO	0
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	自由
TIRE	ASPHALT DRY/DAMP



◀2周目の前半でエボIIIを抜ければ1位は確定。あまり無理をすることもない。

4th year 第3戦 DESERT <SS2>

目標ポジション…4位
目標ラップタイム…54秒



タックインよりもライン取りを重視 これこそDRYMUD対策の秘訣だ!!

ポイントとなるのは、DRYMUDの路面をいかに走るかということ。MUDよりはスリッピーではないが、それでも相当滑る。滑り出したら、タックインしてもグリップ力の回復にはあまり意味をなさないので、それよりは、滑らないようなラインを取りを重点に考えよう。コース自体は難しくないので、52秒台は出せるはずだ。


◀滑っている時のタックインはあまり意味がない。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+5
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	自由
TIRE	GRAVEL COMPACTED GRAVEL

敵車POINT CHECK & POINT A
コーナー出口付近の敵車をインから抜く

両サイドの水たまりに気をつけながら、DRYMUDの路面をミドル・インのラインでドリフト。この時、アウト・インのラインから敵車が邪魔してくるので、状況に応じて最良のラインを進むようにしよう。最良のラインとは、イン・インもしくは、イン・ミドルといったように、とりあえずインよりを取っておくこと。そのあと（コーナーの終わり際）は、カウンターを当てて車体を立て直すようにに。ここでしっかり車体を直さないと、このあとのライン取りに支障をきたしてしまうぞ。



◀敵車をいかに避けるかが、最重要課題。

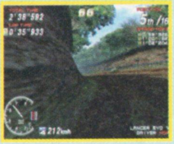
POINT B 3連ジャンプの最後にフェイントモーションをかけて体勢を整える

3連ジャンプの3つめのジャンプ直前に、車体を左に傾けるように。こうしないと、次のコーナーを曲がり切れないのだ。


◀POINTⓒへの準備ということで。

POINT C 直ドリを用いて直線的に走り抜ける

左に車体を傾けた状態で進入しているはず。このまま、両脇の水たまりに入らないように、直線的に走っていこう。直ドリ重視!!


◀両脇の水たまりは、ロスタイムポイント。

POINT D フェイントモーション後は直ドリでクリア

一度膨らんでから、左ハンドルを切り（フェイントモーション）ドリフトを開始。要は直ドリで、一直線に進めということだ。


◀直ドリ状態で、一気に抜けてしまおう。

POINT E クリッピングポイントをコーナー中央より奥に配置

アウト・イン・アウトで入って行く際に、クリッピングポイントを奥に考えよう。アンダーステアが厳しい場合はタックイン。


◀確実に膨らんでから曲がり始める。

5th YEAR

5年目

ついに今回の攻略をしめくくる5年めまできた。このあたりから、敵車が相当速くなってくるので、目標タップタイムがかなりシビアになってくるぞ。

GET A NEWCAR PEUGEOT 106 MAXI

306マキシをひとまわり小型、軽量化した印象のマシン。駆動形式がＦＦであるため、ターマックコースでは他車にひけを取らない力を見せる。今年度よりＷＲＣに本格的に参戦する。



▶見てのとおり、306マキシとうりふたつのボディ。小型で戦闘力も高い。

5th year 第1戦 MOUNTAIN SS1

目標ポジション…8位
目標ラップタイム…1分1秒



直ドリを使いこなして最短ルートを進め

とにかく、各ＰＯＩＮＴで直ドリを使用しなければならないのが、この「ＭＯＵＮＴＡＩＮ（ＳＳ1）」の特徴。コース構成自体は、「ＭＯＵＮＴＡＩＮ」のＳＳ3などに比べてははるかに楽に作られているので、そこそこは安心して走れるはず。問題は、コーナーが連続するＰＯＩＮＴⒷ、Ⓒ。だが、3速で疾走することになるのでスピードにあまり乗らず、そのため、ハンドル操作に集中できるはずだ。59秒台をコンスタントに出せればかなりの腕だ。敵車については、ベストラインをキープすることで、むこうからよけてくれるはずだ。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+5
FRONT SUSPENTION	+5
REAR SUSPENTION	+5
STEERING	自由
BRAKE	自由
TIRE	ASPHALT DRY/DAMP

POINT A 直ドリしながら緩やかなコーナーを直線的にクリアする

緩やかなＳ字コーナーであるＰＯＩＮＴⒶ。左向きの直ドリ状態を、ここ以前に作り出しておく。そして、路面がグラベルになる寸前で、右カウンターを当て体勢を立て直し、右への直ドリを作り出してジャンプに挑む。右側の壁をコスる程度なら、大して気にすることはない。



▶2度直ドリする点がＰＯＩＮＴⒶの特徴だ。

POINT B 2つの左コーナーを1つの大きなコーナーと考える

ＰＯＩＮＴⒷは、1つの大きなコーナーを曲がると考えよう。まずは、アウトに膨らむ感覚で1つめのコーナーを曲がる。そして、ハンドルを切りつつ、3速＋タックインで直ドリ気味に第2コーナーのインに切れ込んでいくのだ。当然曲がり切ったあとは、カウンターをあてること。



▶早めにドリフトを作り出し、コーナーリング。

POINT C ここもまた直ドリ状態でイン目指して切れ込む

まずは、アウトから右への直ドリで、直線的にインへ切れ込んでいくようにする。とにかくこのラインと直ドリで、このコーナを抜けてしまおう。そして、コースの左側によりつつ、左にカウンターを当てて車体の傾きを正す。この左によせていく動作が、次のコーナーに入るための準備として必要になるのだ。

▼直ドリ状態でインぎりぎりを突く。あとは、微妙なハンドル操作のみ。



POINT D 直線的に進んでいくしか、シケイン攻略の手だてはなし!!

いかに直線的に走れるかが問われるのが、このＰＯＩＮＴⒹ。どのコーナーも、インぎりぎりを突いていく必要がある。結局のところ細かいハンドル操作で調整するしかない。そして、もう1つ大切なのが、コーナーを抜けたあとに、フェイントモーションで一度膨らむということ。膨らんでから左にハンドルを切り、インの壁に当たるように切れ込んでいこう。そうしないと、段差をクリアできないぞ。

▼5年めまでに培ってきたハンドル操作の見せどころだ。



5th year 第2戦 DESERT 〈SS2〉

目標ポジション…6位
目標ラップタイム…54秒

参考にするライン Vol.6 DESERT (P.85参照)

アクセル全開で走り抜けられる

4年めのDESERT（SS2、第3戦）とコース自体は同じ。ただし、路面自体が乾燥しきっていないため、4年めの時よりスリッピー。ということは、ライン取り対して、特に神経を集中しなければならない。気持ち速度を落としていこう。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+5
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	自由
TIRE	GRAVEL DRY/DAMP WET

5th year 第3戦 MUDDY 〈SS2〉

目標ポジション…3位
目標ラップタイム…1分10秒

参考にするライン Vol.6 MUDDY (P.82参照)

MUDになった路面に要注意

ライン取りは、3年めの第2戦とほぼ同じ。異なる点は、DRYMUDだった路面が、MUDに変わっているところ。3年めに比べ、よりいっそうスリッピーになっているのだ。攻めの走行を行うのではなく、あくまで安定した走行を目指そう。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	+2
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	自由
TIRE	GRAVEL SOFT/WET GRAVEL

5th year 第4戦 ISLE SS3

目標ポジション…1位
目標ラップタイム…1分5秒



要所でタックインを使いこなす

POINTⒶ〜Ⓓまでの連続したコーナーが、コース中最大の山場。タックインとブレーキ、サイドブレーキ、シフトチェンジを、コーナーごとに使い分けていく必要がある。これらのような急コーナーの基本は、当然アウト・イン・アウト。これを徹底しつつ、きちんと減速していくしか、ここを乗り切るすべがないのだ。

1分3秒台を出せれば、『セガラリー2』を相当やり込んだ証しだ。

BEST SETTING	
GEAR RATIO	0
FRONT SUSPENTION	0
REAR SUSPENTION	0
STEERING	自由
BRAKE	0〜+5
TIRE	ASPHALT DRY/DAMP

敵車POINT CHECK　意識すべき敵車はいない　シビアなポイントで敵車は登場しない。状況に応じたラインで抜くこと。

POINT A コースに惑わされず、理想的なラインで走ることを徹底するように

入口付近にある分かれ道のようなポイントは、コースの右側に飛び出している草地を踏んでいく感覚で、コースのアウトにつけておくことが重要だ。実際、初めて走るとわかりにくいポイントだが、慣れてくれば問題はないはず。さて、後半部分の左コーナーは、アウトいっぱいからイン目がけて突っ込んでいこう。もちろん、タックインを使用。この後アンダーステアのため車体が流されるので、カウンターを当てて車体を直し、コースの左側につけておく。これで、次のコーナーに入るための準備は整う。

POINT B ここでのライン取りがのちに影響

典型的なS字コーナーであるPOINTⒷ。1つめの右コーナーは、アウトから進入し、インすれすれを突く。インを抜けたらすぐさまカウンターを当てて車体を立て直そう。そしてタックインしてから、次の左コーナーのインに切れ込んでいくのだ。特にこの2つめのコーナーのライン取りには要注意。次のPOINTⒸが近いからだ。

このPOINTⒷ以降は、非常に短い感覚でタイトなコーナーが続く。ここで失敗してしまうと、これ以降のすべてに影響してくるのだ。

POINT C ヘアピン前のライン取りがすべてを決める

POINTⒷのライン取り次第で、大幅に難易度が変わってくるのがここ。ヘアピン前にアウトを取れていない場合は、いつもの以上に速度を落として、ラインを修正するしかない。ヘアピン自体は、オーソドックスなタイプ。ヘアピン後の左コーナーのインを突くためにも、確実に姿勢を整えておきたい。



▼クリッピングポイントを奥に考えること。

POINT D 大きめなヘアピンと考えるように

コーナーのイメージとしては、大きめなヘアピン。ということは、進入前にアウトにつけておく必要がある。このアウトのラインを取るには、タックインを使って減速する必要があるのだ。こうしてアウトを取ったら、ブレーキとサイドブレーキを駆使してインに切り込もう。



▼この場合も、クリッピングポイントは奥。

明日のために… NETWORK PLAYのススメ

「通信対戦は恐くない、高くない、難しくない!!」

編集部にROMが到着!





通信初心者がネットワークプレイにチャレンジ!

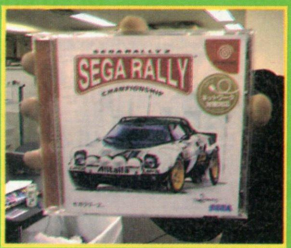
『セガラリー2』の発売から早くも2週間が過ぎた。ユーザーのみなさんも楽しんでいるだろう……えっ？　たいていのモードは遊んだけど、ネットワーク対戦がまだ？　せっかくＤＣ初のネットワーク対戦対応ソフトなのに、それでは宝の持ち腐れ。『セガラリー2』のネットワーク対戦は、早い、カンタン、安い、の3拍子がそろったうえに、めちゃくちゃおもしろいのだ！……というわけで作られたのがこのページ。ここではネットワーク対戦未経験者に、そのカンタンさとおもしろさを伝えていくぞ。実験台はネットワークのことをちっともわかっていないアルバイト君。彼が対戦できるようになるまでを克明にレポートする。必要なものから接続の手順まで、これさえ見れば誰でも必ずネットワーク対戦ができるはず。よくわからないから、という理由で対戦をしない人もここを読んで対戦サーバにジャックインすべし！

STEP.1 まず必要なものは？

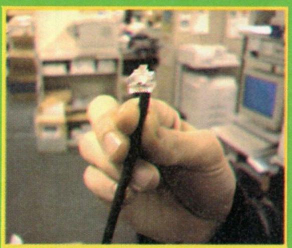
ドリームキャスト



セガラリー2



電話回線



●いらないもの…「プロバイダとかのややこしい契約」「クレジットカード」

ネットワーク対戦に必要なのはDC本体、『セガラリー2』ソフト、電話回線の3つ。別にそろえるのが難しいものではない。これはアルバイト君も楽々クリアした。ただ、この時に注意すべきなのが電話回線のコネクタの形。いわゆるモジュラージャックタイプのコネクタでないと、DCにつながらないのだ。家の電話機が黒いダイヤル式などの古いタイプだったりする人は、NTTなどの電話会社に頼んで交換してもらわないとダメなのだ。ちなみに交換する時は工事が必要になることもあるので、家族と相談してからの方がよいだろう。

あると便利!! キーボードは便利!

DC用キーボードは、ネット上のスピーディーな会話には便利。用意できる人は買っておいた方がいい。



STEP.2 セッティングしてみよう!!

次はいよいよ接続のための準備。といっても、やることはDCに電話線をつなぐだけだ。用意した電話線のモジュラージャックを、DCの差し込み口に入れればOKだ。

（アルバイト君）「あれ、差し込み口って……？　あ、本体の右後ろにあるのか。わかんないっすよね」オイオイ、ちょっと見ればわかるだろう、それは。

ちなみにＩSDNなどで電話回線が2本分ある人以外は、接続のたびに電話機から電話線を抜いて、DCにつなぎ直さないとならない。それがめんどくさい場合は、電器屋さんで2股の“電話線分配機”と、新しい“モジュラーケーブル”を買ってきて電話回線を分配してしまうといい。この2つは、せいぜい1000円もあればそろうぞ。電話回線の分配のやり方は、分配機に付いている説明書を読んで、回線を接続しよう。



さて、これで物理的な接続はすべて終了。次からは『セガラリー2』のソフト上からの設定を行なっていくぞ。

STEP.3 ゲームを起動!! モードを選択

電話回線がDCにつながったら、いよいよ『セガラリー2』を起動する。やり方は……。「ソフトのGD－ROMを入れて、DCの電源を入れればいいんでしょ？　それぐらいはわかりますよ。電源ボタンを押すだけじゃないですか。僕のことバカにしてません?」いやいや、してないって。

電源を入れたらゲームが起動するので、スタートボタンを押して、ネットワーク対戦モードを選択する。別に難しいことはない。「このNETWORK PLAYを選べばいいんですね」そう、それでOK。というか、普通にゲームを遊ぶためにすることと内容は同じ。ここからが本番だぞ。



注意 ビジュアルメモリは用意しておこう

ある程度ゲームを進めている人は、いくつか新車をゲットしているはず。ネットワーク対戦でもデータがロードされていれば、手に入れた車を自由に使えるのだ。また、ビジュアルメモリがあればネットワーク対戦の成績もセーブできる。自分の戦績を継続的に残しておいて、友達と勝率を競うのも楽しいぞ。



STEP.4 名前を入力、サーバを選択

「対戦モードを選んだら、画面が変わりましたけど」この画面は、自分の名前と接続する対戦サーバを選ぶ画面。まずは上の名前の枠にカーソルを動かしてみて。「文字を入力するのか。負けてもいいように元サモハン担当のS根さんの名前を入れて……え・す・ね、と」この名前だと必要ないけど、ソフトウェアキーボードで「ょ」などの拗音を入れる時は「よ」を選んでから中央の小文字ボタンを押せばいい。後は、下のサーバ枠で使用する電話会社と接続サーバを選べば準備完了。



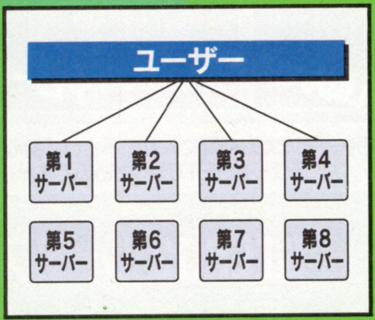
●名前は本名を入れればいいの?

必ずしも本名でなければダメというわけではない。ヘンな名前でも自分が好きならどんなものでもOKだ。インパクト狙いの名前でももちろん大丈夫。ただし、対戦相手がヒいてしまうようなイヤな名前だと、相手が見つからないかも?



●サーバって何? どこを選べばいいの?

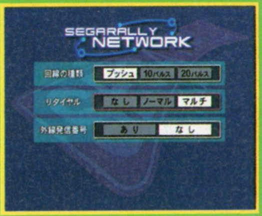
対戦サーバとは、ネットワーク対戦用に設置された専用の大型コンピュータのこと。ユーザーはここに電話回線を通してアクセスすることで、初めてネットワーク対戦ができるわけだ。ちなみに1月28日の段階では、『セガラリー2』用対戦サーバは16台用意されているぞ。あとは選択するサーバだが、基本的にはどれを選んでも中身は一緒なのであまり気にしなくていい。現状ではどのサーバが強いなどの地域(?)差も出ていないし、自分の好きな番号などで選んでしまおう。



STEP.5 設定を変えてみる…!?

「これで準備完了? 簡単だなあ。接続の横の設定とかはいじらなくても大丈夫なんですか?」

画面の下の設定では、回線の種類、リダイヤル、外線発信番号を設定することができる。まずは回線の種類。電話回線にはプッシュとパルスの2種類がありその方式を選ぶのだ(電話をかけるときに受話器からピ・ポ・パと音がするのがプッシュ、ポツポツ…と音がするのがパルス)。間違っていると電話がかからないので、電話会社に問い合わせるのが確実だ。リダイヤルは、なしがリダイヤルをしない設定、ノーマルは同じサーバにリダイヤルし続ける設定、マルチはリダイヤル時に自動で別のサーバを選んでくれる設定だ。特定サーバにどうしても入りたい場合を除けばマルチでOK。最後は外線。これは内線方式の電話を使っていなければさわる必要はない。普通は変更しなくても大丈夫だ。

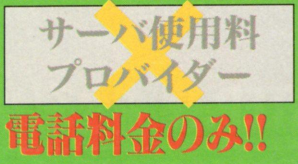


回線の種類
プッシュ:プッシュホン
10パルス:ダイヤル回線
20パルス:ダイヤル回線
リダイヤル
なし:リダイヤルしない
ノーマル:選択した番号のみ
マルチ:一覧の番号を順番に

STEP.6 ダイヤル開始、その前に…

接続の前に、ユーザーのみんながちょっと不安になる、プレイに必要な料金について触れておくことにしよう。

基本的に『セガラリー2』のネットワーク対戦に必要なのは、電話料金オンリー。具体的な例を挙げれば、東京03区域に住む人は3分あたり約10円、その他の地域の人も、KDDのデータオンデマンドサービスを使うことで、1分あたり約10円で遊ぶことができる(NTT回線を使用すると市外通話扱いになり、かなり割高だが……)。サーバの利用料金に関しては、2000年の1月27日まではいっさい無料。それ以降のことは、今のところ不明なのでなんともいえないが、少なくとも現時点では格安でネットワーク対戦ができるわけだ。これなら安心できるでしょ?



STEP.7 こんどこそダイヤル開始! …あれ、つながらないよ??

準備も終わり、アルバイト君は勢い込んで接続ボタンをプッシュ! サーバにダイヤルが開始されるが、「話し中です」のメッセージが出てリダイヤル画面になってしまった。「なんで? 僕なんかマズいことしました?」実は、対戦サーバはダイヤルしても必ず接続できるわけではない。上の「話し中」は、アクセス人数が多いためサーバに入れない場合の代表的なメッセージ、つまり単にサーバが混んでいて中に入れないだけ。こうしたアクセス失敗のメッセージからは、接続できない原因をある程度推理することができる。「サーバが反応しません」は、サーバになにか問題が起こって一時的に停止している時のメッセージ。「ダイヤルトーンが聞こえません」は本体と電話回線の接続そのものに問題がある時だ。どれも、別に焦る必要はないぞ。



故障かな? と思ったら

●電話線をチェック!
ダイヤルトーンやモデムが、というメッセージにはこれ。DCと回線の接続の見直しを。

●設定をもう一度
回線の種類を間違っていると接続はできない。ダイヤル前の設定を見直してみよう。

●混んでるだけ!
これが一番多い原因だろう。対処法は、根気よくダイヤルし続ける以外にないぞ。

●サーバが落ちてる
メンテナンスなどでサーバが停止していると、当たり前だが接続不可能。しばし待て。

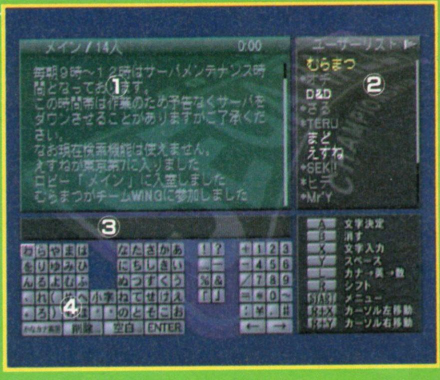
STEP.8 ようやく接続! ここはいったい?

説明を受けて「なるほど、混んでるから入れないだけか」と安心したアルバイト君。リダイヤル中のDCをしばらく心配そうに眺めていると、ついに接続成功のメッセージが!「よっしゃ! さあ対戦対戦…」気が早いって。現在の彼は、接続した人が必ず通る入り口的な存在の会話室「ロビー」に入っただけ。ここで今すぐに対戦ができるわけではないのだ。ネットワーク対戦を始めるには、まずこのロビーで対戦相手を探さなければならない。「あ、そうなんですか。でも具体的にどうしたらいいかわかんないです」

初心者はまず最初に画面の見方を覚えることが先決。左の大きなブロックはロビーで交わされている会話内容。その右が、現在サーバに接続している人たちのリストだ。このリスト中で、文字が白い人はどのチームにも参加していない人、グレーの人はすでにレースをするための「チーム」に所属している人。アナログ方向キーの右を押せば、各人の戦績も見られる。またスタートボタンで出てくるメニューの中の「切り替え」で名前と参加チーム名を切り替えることもできるぞ。下の細長い枠は自分の発言用の文字枠だ。



ここがロビーだ!



▲①チャットウィンドウ②メンバーリスト③メッセージ入力ウィンドウ④ソフトウェアキーボード。メンバーリストの色は、青が自分と同チームの人、白がフリーの人、グレーが他チームの人だ。

STEP.9 うひゃー誰かいる!(当たり前)どうしよどうしよ!!(←大混乱中)

ロビーでは、すでにけっこう会話が盛り上がっている様子。「あの、あの、こういう時はどうすればいいんでしょう?」チャット初体験のアルバイト君はちょっと驚いたらしい。この場合は自分も積極的に会話に参加すべきだ。時間かかるが、ソフトウェアキーボードを使って文字を入力していこう。とりあえず挨拶からが無難。「こ・ん・に・ち・は」とそうそう。黙ったままでいても仕方がないぞ。しばらくすると、周りの人たちからも「こんにちは」という返事がくる。まあこれでツカミはOKといったところだろう。次はいよいよ対戦相手を探すぞ!



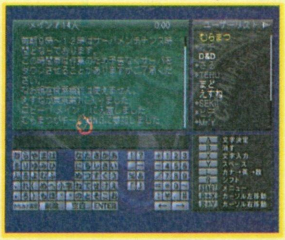
●まずはごあいさつ

▼コミュニケーションの基本はご挨拶にアリ！　ロビーに入ったらまずはひと言挨拶をしておこう。こんちはでもいいし、自分が新しく入ったことをアピールしないと、メンバーを探している人もなんとなく誘いにくいはずだ。ちなみにネット上の会話では一般常識のレベルを外れない程度の礼儀を守るのがマナー。最低でも個人に対する悪口などはよそう。



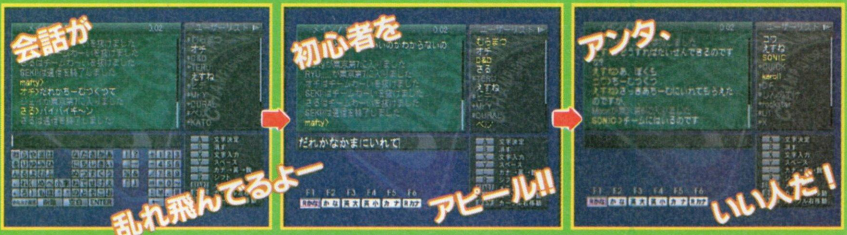
キーボードのある人は…

キーボードが接続されていると、ソフトウェアキーボードが表示されないのだ。



STEP.10 自分の対戦相手を探そう！

対戦相手探しも、自分をアピールすることが必要。ロビーにはさまざまな話題が飛び交っていて、ちょっと入りにくいように思うかもしれないが、自分を入れてくれるチームを探さないことにはレースができない。
「でも、なんて書けば誘ってもらえるんです?」最初は自分のレベルや、どんなコースで走りたいかなどを発言して様子を見るのがいい。「ってことは僕は初めてだから「しょしんしゃです、だれかいれてください」でもいいんですね」それで十分。ちなみに、サーバ上にはメインロビーの他に会話室がいくつかあり、メニューの「別のチャットルームにうつる」で、それぞれに移動できる。対戦相手がいない場合は、他の会話室に移って、そこで新たに対戦相手を探してみるのもいいだろう。わからないことを質問するのもアリ。



呼びかけ方の例…「どなたか仲間に入れて下さい」「初心者でよくわからないのですが」「デザートSS1でやりたいのですが」「ブーストOFFの真剣勝負求む!」

STEP.11 おさそいが!!　チームに入ろう!!



呼びかけの甲斐あってあるチームのリーダーから、「えすねさんきませんか?」というお誘いが。スタートボタンを押して、メニューから「チームに入る」を選ぶと、メンバーに空きのあるチームのリストが表示される。ここで入るチームを選べば、簡単にチームに参加することができるのだ。あとはチームのリーダーがゲームスタートを選べば、メンバーは自動的にチーム単位のチャットルームに移動するぞ。

●なれてきたら、チームを作ろう!

チームを作るのもカンタン。メニューから「チームを作る」を選び好きなチーム名を付けるだけだ。これで自分がリーダー！



STEP.12 レーススタート!! その後は…

使用するマシンを選んだら、チーム単位のチャットルームに。ここでも最初に「よろしく」程度の挨拶はしておきたい。ちなみにチーム内のチャットはロビーや他チームの人からは見えないので、ちょっとくだけた会話もOK。とはいえ、走るコースやブーストのオン／オフを決めたら早めにレースを始めたいところだ。「対戦相手がいる以外、普通のレースとほとんど変わらないですね……」さてアルバイト君の成績は……なんと1位！「アーケードでやってたんですよ。ふふん」レースが終わると再びチームのチャットルームへ逆戻り。チームを抜ける時は、メニューの「チームを抜ける」を選べばよい。できれば最後に「さようなら」のひと言は忘れずに……。





礼に始まり礼に終わる…

まとめ　これならダレでも楽しめるぞ!!

「本当にカンタンですね。なんか驚いちゃいました」(アルバイト・談)

ではアルバイト君。ネットワーク対戦初プレイの感想を。「これ本当にカンタンじゃないですか。最初はめんどくさそうとか思ってたけど、回線つないだら、ちょっと設定見直すだけでサクッとレースできるし。これなら幼稚園の子とかじゃなければ、誰でもできるじゃないですか。なんかホント、驚いちゃいましたよ。しかも人が相手だから白熱するし、ヤバいですよコレ。僕絶対『セガラリー2』買いますよ！」彼のプレイした時間は正味30分くらい。それでもこれだけハマれるのはちょっとすごい。接続は簡単だし、プレイは快適、電話料金も度を越さないように気をつければ驚くほどはかからないはず。なにより、このおもしろさを体感しない手はない。まだネットワーク対戦未経験の人はちょっとだけ勇気を出してアクセスしよう！



でんどりはサーバで君を待ってるぞ！



ネットワークランキング大会も開催中!

期間／'99年2月1日　AM5:00～'99年3月1日　AM5:00

腕を磨いて日本最速の称号をゲット！

『セガラリー2』の公式ホームページの「http://segarally.com」では、現在全国のタイムアタッカーを集めて、タイムアタックランキングを実施している。

ランキングへの登録のやり方は、①自信の持てるタイムを出し、ゲーム中のモードセレクトでレコードモードへ移動、②そこで、各モードの最速タイムがパスワード化されたものを見ることができるので、それを書きとめる、③ドリームパスポートやパソコンを使ってインターネットにアクセスし、上記のURL内にあるランキングページで、自分の氏名やメールアドレスとともに登録する。たったこれだけで、自分のタイムが全国ではどのくらいのレベルなのかを簡単に調べることができるのだ。また、セガではソフトの発売を記念して、このランキングと連動した賞品を懸けた週・月間のランキング大会を上記の期間内に開催。ちなみにこちらは出場に条件があり、①コースはアーケードモードのチャンピオンシップを使用。そのクリア時のトータルタイムを競う、②使用車種はカローラ、エスコート、ストラトス、デルタ、プジョー306、インプレッサWRC、セリカST205、ランサーエボVの初期登場車8台となっている。我こそと思う人は参加すべし!



こちらはドリパスが必要だ!!

週間ランキング WEEKLY RANKING

1位　セガラリー2特製腕時計
2位　セガラリー2特製ポスター
3位　セガラリー2特製ステッカー

週間ランキングは、その名の通り期間内の各週に登録されたタイムデータの中から、集計を行うもの。期間が短いため、それなりのタイムでも、意外にランクインしやすい可能性がある。賞品はそれぞれ、1位が腕時計、2位がポスター、3位がステッカーとなっている。どれももちろん非売品で、『セガラリー2』ファンならヨダレがでるようなレア物ばかり。毎週登録すれば、チャンスも増える?

月間ランキング MONTHLY RANKING

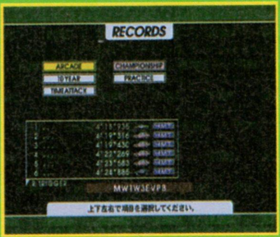
1位　セガラリー2特製腕時計
2位　ビジュアルメモリ
3位　セガラリー2特製キャップ

ひと月に登録されたデータがすべて集計される月間ランキング。ひと月で集まるデータはかなり膨大な物だと思われるので、自動的に競争率も高くなるはず。こちらを狙う人は、まず徹底的にタイムをつめてから挑戦するのがいいだろう。ちなみに賞品は1位は変わらないが、2位、3位がビジュアルメモリにキャップとグレードアップ。こちらもファンなら見逃せないレアなアイテムだ。

参加のしかた

集計が週単位のため チャンスも多い?

アーケードモードのチャンピオンシップのトータルタイムを競う。車種は初期登場車の8台のみ使用可で、その条件を満たしていないと失格となる。集計は期間中の月曜5:00から翌週の月曜午前5:00の間が常に集計期間となる。登録時にはeメールアドレスが必須。



▲4コースを走破したトータルスピードを週単位で競う。集中力で勝負だ!

集計は月に1度だけ 抜けない記録を作れ!

コース、使用可能マシンとも、週間ランキングとまったく同じ。だが集計期間が大幅に長くなるため、期間内に2度しかチャンスがない。こちらも登録の際はeメールアドレスが必須になる。競争率が高くなりそうなので、トップを狙うのはかなり難しいはず。



▲両ランキングとも使えるのは8車種のみ。アーケード経験者が有利か?



使えるのは デフォルト8車種!

セガラリーNEWS

セガ・エンタープライゼス、ヤンマガとラリーチーム結成!

『セガラリー2』が、本物のラリー界に殴り込み!? セガと講談社のヤングマガジンがスポンサードするスバルインプレッサWRXが、47回開催の伝統を誇るサファリラリーに出場することが発表された。ドライバーは'95、'96と連続でサファリラリーグループNで優勝した経験を持つ三好秀昌氏。これは結果に期待できそうだぞ!





▲名づけてヤンマガ・セガラリー号。カラーリングもハデ。



初心者から中・上級者へのステップアップ講座

神機世界 エヴォリューション

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円
●セガ／ESP／スティング ●RPG ●使用ブロック数8 ●PP

前号の記事を読んで、基本的な戦い方をマスターしたキミに贈る！ 今回は、さらに敵の攻撃が激しくなる中盤の、テクニック&データ攻略だ！

ゲーム中盤の戦い方&ダンジョンを大研究

本作は、プレイヤーのレベルにあわせてダンジョンの難易度が設定されるシステムを採用している。よって、基本的にどのダンジョンからクリアしても、特に問題はない。ただし、サイフレーム使いの標準装備パーツと、各ダンジョン内の敵の属性との相性を考えた場合、若干攻略が有利なルートが存在するのだ。そこで、3、4番めに攻略する遺跡はシェイズ、ヘヴンに決定。なぜなら、ディセント遺跡には火、氷、雷属性の敵がいて、他の遺跡より難易度が高めだからだ（前回攻略した2つの遺跡は右を参照）。



▲電ドリ編集部のオススメのダンジョン攻略ルートは、ブラインド→シェイオル→シェイズ→ヘヴンの順だぞ。

前回攻略したダンジョンのワンポイントアドバイス

1 ブラインド遺跡

氷属性の敵が多数出現するダンジョン。ほとんどの敵の弱点は、炎属性の攻撃だ。最初から炎属性のパーツを持っているチェインを連れていってもいいが、オススメはやはり報酬を払う必要のないグレ！ 序盤はお金がたまりにくいので、ういた分で装備を充実させられるからだ。

オススメの仲間：グレ

2 シェイオル遺跡

溶岩の遺跡らしく、炎属性の敵が大半を占めている。ということは、ここの敵の多くは、氷属性の攻撃に弱いハズ。敵の弱点との相性を考えると、最初から氷属性のパーツを持っているペッパーがオススメ。2つめのダンジョンから彼女を誘えるので、タイミング的にもバッチリだ！

オススメの仲間：ペッパー

中盤以降の戦いのコツ

さて、3つめのダンジョン探索に向かう前に、中盤以降の戦い方のコツを覚えておこう。ダンジョンはさらに深くなり、登場する敵も攻撃力が高くなってくる。ボスまであと一歩という所でソシエテのお世話にならないよう、しっかりマスターせよ！

1 先制攻撃が基本

敵は、レベルが高くなるほど素早くなってくる。普通に正面から接触した場合、敵の攻撃ターンから始まる確率が高いのだ。最初に受ける攻撃がステータス異常の攻撃だったりすると、かなり危険だぞ。これを避けるためにも、敵の背後を狙って接触することを心がけよう。敵の動きには、一定の行動パターンがある。曲がり角や障害物などの敵の死角から、そのパターンを見抜いて近づこう。



◀先制攻撃が決まると、3ターンほど続けて攻撃が可能に！ これならノーダメージだ。

2 フォーメーションに注意



中盤戦以降のフォーメーションは、攻撃主体のキャラ2人を最前列に、回復役のリニアを最後列に配置する2トップ型がオススメ。これなら、攻撃役の2人の力を存分に発揮できるし、待ち時間も短くてすむぞ。さらに、リニアが敵の攻撃を受けてピンチになる可能性も低いのだ。

▲前列は攻撃の順番が回ってきやすいが、受けるダメージも大きい。



▶パーティの回復役となるリニアは後列にして防御をかためよう。

3 回復アイテムの使用はひかえる

ダンジョン移動中は、回復アイテムによってのみHPを回復できる。回復アイテムはダンジョンが深くなるほど貴重になるので、ここではその節約法を伝授しよう。敵との戦闘になったら、わざと最後の1体だけトドメを刺せる状態にして残す（できれば被害の少ない敵を残しておこう）。こうして敵を1体だけ残した状態で、回復技を使用するのだ。回復が終了した直後にトドメを刺せば、次の戦闘でいきなりピンチをむかえることはなくなるぞ。



▲回復役のターンの次に、すぐ攻撃できるキャラを持ってくるのがミソ。せっかく回復しても、攻撃を受けちゃ意味がないからね。

4 モンスターハウス(？)を怖がるな

ダンジョンを探索していると、多数の敵がひしめきあう特殊な部屋に遭遇することがある。しかも場合によっては、フロアを移動した直後に、この部屋の真ん中に降り立つこともあるのだ。こういう場合、あわてて逃げだしてしまいがちだけど、それでは経験値やTPをガッポリ稼ぐチャンスを放棄してしまうようなモノ。この部屋に入っても怖がらずに、ガンガン戦って経験値やTPを稼ぎまくれ！



◀ピンチになった場合、カメレオンカラーを使えば、敵に気づかれずに脱出できるぞ。

TPの有効な使い方

戦闘の切り札となるのが、ＴＰを使った技による攻撃だ。かっこいいド派手な技から、思わず笑っちゃいそうなユカイな技まで、その種類や効果はさまざま。ここでは電ドリ編集部が選んだ、中盤戦に使える技ベスト３をキャラ別にそれぞれ紹介していくぞ！

キャラが覚えていく技は、とっても便利なものばかり。でも、より強力な技を覚えるためには大量のTPが必要なので、すべての技をまんべんなく覚えていくのは、かなりタイヘンな作業だ。そこで、中盤での使用頻度が高い技を紹介するので、これをもとに効率的に覚えていこう。グッと戦闘がラクになるし、クリア時間の節約にもなるハズだぞ。なお、サイフレーム使いは対応パーツを入手しておかないと、技自体を覚えられないことに注意。



▶残りＦＰと相談して、上手に使っていこう。

武器装備者

リニア・キャノン

戦闘では貴重な回復役となるリニア。他のキャラが回復系の技を覚えていない場合、回復役は彼女１人になるので、回復系の技はすべて覚えておきたい。加えて、ステータス異常を治療する技の中でも、混乱・洗脳を治せる「もしもしタッチ」はなるべく早く覚えておこう。また、修得には時間がかかるが、味方の順番がスグに回ってくる「戦いの音色」は、ボス戦で非常に役に立つ技だ。

オススメ修得技

① マジメに手当て（体力回復系）
② もしもしタッチ（状態回復系）
③ 戦いの音色（演奏系）

グレ・ネイド

回復・治療技を覚えることのできる話術系は、ひと通り覚えていてソンはナシ。仲間の次の攻撃時に、必ずクリティカルを出させることができる「クリティカル」はボス戦で有効だ（ザコ敵にはあまり使えないが）。サイフレーム使いの必殺技と併用すれば、相乗効果で与えるダメージがさらにアップするぞ。また、気合系の技を覚えれば、３種類の属性を自在に使えるのも便利だ。

オススメ修得技

① クリティカル（カスタム系）
② 気合頂点（気合系）
③ 立ち上がりなされ！（話術系）

サイフレーム使い

マグ・ランチャー

最初から装備しているハンドパーツは、使い勝手がいいので優先して覚えておこう。たいていのザコなら、「ダイブパンチ」１発で一掃することができるぞ。さらに「マグナレイヴ」を覚えれば、ボス戦はかなりラク。ハンマーパーツを入手できれば、最強技の「スレッジハンマー」を覚えさせよう。この技は全体攻撃できるうえに、マヒ・混乱・洗脳と、３種類もの追加効果を敵に与えることもある。

オススメ修得技

① ダイブパンチ（ハンドパーツ）
② マグナレイヴ（ハンドパーツ）
③ スレッジハンマー（ハンマーパーツ）

チェイン・ガン

チェインは、初期装備のブレードパーツが非常に役に立つ。敵横１列を攻撃できる「ラインブレード」は、消費ＦＰも少なめなのでオススメだ。ボス戦では、破壊力の高い「ハイパーエアレイヴ」も有効だぞ。ジェットパーツの中では、１番奥にいる敵を最前列にはじき出す「リバースタックル」、ソーサーパーツの中では、敵全体に大ダメージを与えられる「チェインソーサー」が使える技だ。

オススメ修得技

① ラインブレード（ブレードパーツ）
② リバースタックル（ジェットパーツ）
③ ハイパーエアレイヴ（ブレードパーツ）

ペッパー・ボックス

敵にさまざまな追加効果を与える、特殊弾パーツが役に立つ。なかでも、敵にマヒのステータス異常を与えることのある「ネバネバ弾」がオススメだ。ブレットパーツでは、敵全体を攻撃できる「オールレンジショット」がいいぞ。また、ＦＰを全消費する「ペッパーフラッシュ」は、残りＦＰが多いほど強力になる。ＦＰ満タンの状態で使えば、たいていの敵なら一撃で倒せる破壊力があるぞ。

オススメ修得技

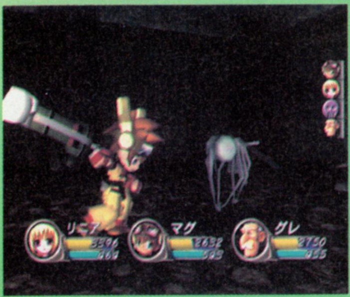
① ネバネバ弾（特殊弾パーツ）
② オールレンジショット（ブレットパーツ）
③ ペッパーフラッシュ（ブレットパーツ）

かしこい借金返済法

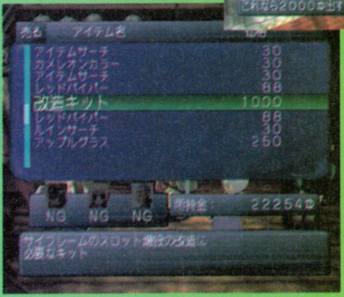
たび重なる冒険の失敗で、ゲーム開始直後からばく大な借金を抱えているマグ。ここでは、借金を返済してまっとうな冒険家に戻るための更正法を伝授するぞ。これでキミも、ソシエテに堂々と仕事を請け負いに行けるようになれる、かも…!?

冒険当初、マグに課せられた借金は８万ディナール。これを完全に返済するためには、ダンジョン内で入手したアイテムをたくさん売り払う必要がある。トランスポーターを利用して、何度も同じダンジョンに入り直せば、より多くのアイテムを見つけることができるハズだ。ただし、１度でもクリアしたダンジョンは基本的に入れなくなるので、うっかりボスを倒してしまわないように注意しよう。ダンジョン内では、高く売り払うことのできる鑑定品を優先して集めたい。どのくらい高く売れるかは、今回掲載した鑑定品リストを参考にすればわかるぞ。前回攻略したダンジョンの鑑定品は右のリスト、今回攻略するダンジョンの鑑定品は各ページのものを参照しよう。





◀敵と戦ってもお金は手に入らない。したがって、戦闘しても借金は返済できない。



▲サイフレームのスロットを全員５つにしたら、改造キットを売るという手も。意外にも1000ディナールもするぞ。

◀装備品や回復アイテムなどは、売ってもわずかなお金にしかならない。借金を返すには、鑑定品を売るのが１番堅実なやり方なのだ。

前回攻略した遺跡の鑑定品

ここで紹介するのは、前回攻略したブラインド、シェイオル遺跡で手に入る鑑定品だ。誤って捨ててしまわないよう注意しよう。

●ブラインド遺跡で手に入る鑑定品

名前	買取価格	入手場所
古ぼけたサンダル	400	浅い階層
黒い箱	600	全階層
ボンベ	800	全階層
カプセル	1000	深い階層
TH-f３	1200	深い階層

●シェイオル遺跡で手に入る鑑定品

名前	買取価格	入手場所
茶バネゴキブリの化石	400	浅い階層
モンスターの卵	400	全階層
黒炎石	800	全階層
小さな金属棒	1000	深い階層
穴あき硬貨	1200	深い階層

エヴォリューション冒険指南
リニアの「戦いの音色」とグレの「お先にどうぞ」は、戦闘中に攻撃の順番を変えることができる便利な技。とくに、強力な技を出すとなかなか順番が回ってこないマグに対して、効果はバツグンなのだ。上手くいけば、マグ→グレ→マグ→リニア→マグ→グレ→マグというドトウのマグ４連続攻撃も可能。これならどんなボスも楽勝！

SHEIS

氷の遺跡 シェイズ



氷に閉ざされた石造りの地下遺跡

石造りの床やカベによって整然と区画された、地下に進むタイプのシェイズ遺跡。入口近くの上層部では、コケのついた岩肌が露出しているが、下層部ともなると、強烈な冷気のせいで床が凍りついている場所もある。当然、このダンジョンに生息するモンスターは氷属性が多く、シロクマみたいに体が白っぽいモンスターが多い。体の白さが白い地面の保護色になりやすく、気づかずに接触してしまうこともあるので注意しよう。このダンジョンに出現する大半の敵の弱点は、やはり炎属性の攻撃。そこを突けばラクに勝てるぞ。



▲この遺跡は、ジャンプアクションでしか宝箱を入手できない部屋も登場するのだ。

上層部



▲いかにも遺跡らしい上層部。ここに出現する敵はほんの小手調べだ。

下層部



▶冷気で床が真っ白になった下層部。ボスに近いフロアには大きな敵も…。

オススメの仲間 チェイン・ガン



前述したように、この遺跡に出現するモンスターはその多くが氷属性である。したがって、炎属性の攻撃ができるキャラを連れていくと、攻略がラクになる。ここは、最初から炎属性のブレードパーツを所持しているチェインをオススメするぞ。序盤から登場するわりには強いヒエノドンも、弱点を突けば一撃で倒すことができるのだ。



▲炎ブレードパーツの技「ファイヤーマチェット」。少量のＦＰで使用できるのがうれしい。

CAUTION 足場をジャンプで飛び越えよう！

この遺跡の床には凸凹があり、低い段差にハマることがある。段差でもがいている間に敵が接触してきたりするので、落ちてしまった場合はジャンプを使って回避しよう。なお、特定のフロアには、ジャンプで足場を渡らないかぎり到達できない部屋があるので注意。本作ではジャンプのタイミングがシビアなので、視点によってはタイミングがつかみにくい場合もある。視点変更で足場と渡る場所が水平になるように調整し、真横へジャンプするように心がければうまく渡れるぞ。この時、足場のギリギリでジャンプするのがポイント。



◀画面的に、こんな感じでジャンプすればタイミングがつかみやすい。

登場モンスター

このダンジョンに出現する敵は、総じて攻撃力が高い。この中では最強のフムは、よほど深いフロアでしか出現しないが、ブルムベアはわりと出現しやすいので注意。HPを温存したければ、逃げるのも手だ。



▲ハルキゲニアは高確率でフラッシュを使ってくる。暗闇になると攻撃が当たりにくくなるぞ。



◀フムのスイープが炸裂！　画面内をかけずり回り、全体に大ダメージを与える強力な特殊攻撃だ。早めにＨＰを回復させよう。

ブルムベア



弱点	雷	普通のアイテム	ミンナオリンゴールド
防御	氷	レアアイテム	ブルムベアの爪
特技	熊手、衝撃吠		

LV1のパラメータ

HP：220	攻：55
防：47	早：42

このダンジョン№2の実力を誇るモンスター。HPが高く、攻撃力もあるので、技を使って早めに倒してしまおう。コイツの弱点は、見かけとは裏腹に雷属性であることに注意。なお、特殊攻撃の衝撃吠は、当たるとマヒしてしまうことに気をつけて！

ヒエノドン



弱点	炎	普通のアイテム	ミンナオリン
防御	氷	レアアイテム	ヒエノドンの牙
特技	衝撃吠		

LV1のパラメータ

HP：87	攻：33
防：26	早：32

序盤から登場するわりには、攻撃力の高いモンスター。通常攻撃ではなかなか倒せないが、弱点を突けば一撃で倒せることも。コイツの落とすレアアイテムのヒエノドンの牙は、ファングパウダーという命中率増強アイテムに加工できる。バックアタックを狙いやすい敵。

ガンバス



弱点	炎	普通のアイテム	ナオリン
防御	氷	レアアイテム	電気玉
特技	毒かみつき		

LV1のパラメータ

HP：85	攻：32
防：27	早：26

ダンジョンの序盤から出現するザコモンスター。とても素早いため先制攻撃を受けることが多いが、あまり大きなダメージを受けることはないので安心しよう。ただし、特殊攻撃の毒かみつきをくらうと、徐々にHPが減少するので、早めにやっつけてしまえ！

クリノイド



弱点	炎	普通のアイテム	ナオリンゴールド
防御	氷	レアアイテム	クリノイド繊維
特技	ニブールガス		

LV1のパラメータ

HP：277	攻：40
防：42	早：38

部屋の中を見渡していたかと思うと、突然別の場所にワープすることがあるモンスター。しかも、自走できないようでいて、突然突進してくることがあるので注意。特殊攻撃のニブールガスは気にする必要はないが、HPを吸収する通常攻撃には用心しよう。

表の見方 各モンスターのパラメータは、レベル１の時点での基本ステータスだ。プレイヤーのレベルによっては、当然その数値は変化しているので注意しよう。また、敵は戦闘後に落とすアイテムを２種類持っており、手に入りやすいものを普通、入手困難なものをレアアイテムとした。なお、普通のアイテムはマグが盗むことも可能。

このダンジョンで入手できるアイテム

ここでは、シェイズ遺跡内でのみ入手できるアイテムを紹介しよう。このダンジョンでは、敵から入手できる加工品の数が実に多い。加工品は、宝箱やショップで手に入るものよりも役に立つことが多いので、できるだけ入手するように心がけよう。ちなみに、このダンジョンで入手することができる「スノブー」は、氷属性のダメージを軽減できるというスグレモノ。シェイズ遺跡を攻略する際にはとても便利な装備品なので、早めに入手できれば言うことナシ！　運しだいだけどね。



▲鑑定品は借金返済に必要不可欠。見つけたら不要なアイテムを捨ててでも入手しておこう。

◆鑑定品

名前	買取価格	入手場所
さびた銃	400	浅い
氷牙結晶	600	全階層
不発弾	800	全階層
小さな金属棒	1000	深い
石版のかけら	1200	深い

◆シェイズ遺跡で手に入る加工品

名前	落とす敵	加工費	加工後のアイテム
ブルムベアの爪	ブルムベア	1000	クローパウダー
ヒエノドンの牙	ヒエノドン	1000	ファングパウダー
クリノイド繊維	クリノイド	1000	プランティックウェア
ハルキゲニアの針	ハルキゲニア	1200	ホーリーコンタクト
アルケオの羽	アルケオプテリックス	1200	冷却シート
バクテリオの核	バクテリオ	2500	祝福のヘッドギア
メカファージの核	メカファージ	3000	くさいヘッドギア
パレオカリノイデスの足	パレオカリノイデス	1500	目覚まし時計
フムの毛皮	フム	1200	モコモコワンピ

◆シェイズ遺跡で手に入る装備品

名前	装備可能キャラ	備考	入手場所
スノブー	マ、チ	氷耐性、防＋12、買30	全階層
ノクトグラス	マ、グ、ペ	暗闇耐性、防＋18、買50	深い
カジュアルシューズ	全員	回＋10、買10	深い
スキッドローファー	リ、ペ	防＋30、回＋6、買25	深い

STEP UP! COLUMN トラップの意外な利用法

ダンジョン内のあちこちには、トラップが仕掛けられている。引っかかってダメージを受けたりすると、一定時間ダンジョンを探索しづらくなってしまうイヤなモノ。なんだかデメリットばかりが目立つトラップだけど、実はとても役に立つものが存在するのだ。右に紹介する図柄のトラップを踏むと、何らかのプラス効果が発動するぞ。踏んでみないとその効果はわからないが、HPの回復やFPの回復、攻撃力アップなど、さまざまなメリットがある。トラップサーチを使ってこのトラップを見かけたら、迷わず踏んでおこう。

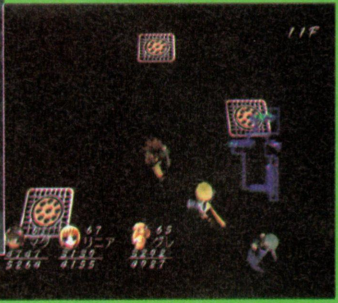
これがプラス効果のトラップだ!!



◀トラップサーチを使わないかぎり見分けることはできないが、これがプラス効果を持つトラップ。その効果はランダムに変化するぞ。



▲ＨＰが回復されるなどの、回復系の効果があるモノが多いようだ。



▼トラップサーチを使えばトラップを見分けられるので、カンタンに探し当てられるぞ。

◀◀◀まぎらわしいトラップに注意!!▶▶▶





トラップのなかには、上で紹介したモノに酷似した図柄の、まぎらわしいモノもある。右に紹介するのは、敵になんらかの変化を起こすトラップだ。おもに、敵のレベルの変化、敵の召喚、または消滅といった効果があるぞ。とりわけ敵の召喚だった場合、敵に先制攻撃されて、パーティが大ダメージを受けてしまうので注意しよう。なお、このトラップは敵を全滅させてしまえば作動しないので、マメに敵を倒しておけば問題ナシ。

ハルキゲニア



弱点	炎	普通のアイテム	ナオリンロイヤル
防御	氷	レアアイテム	ハルキゲニアの針
特技	フラッシュ		

LV1のパラメータ
HP：444　攻：52
防：49　早：45

ダンジョン下層部にのみ出現するモンスター。狭い通路に出現することが多いので、戦いたくなくても、なかなか通り抜けさせてくれないぞ。敵パーティの１番奥にいることが多いので、早めに倒したい場合はフォーメーションの影響を受けない攻撃で倒してしまおう。

メカファージ



弱点	なし	普通のアイテム	ホタルキノコ
防御	雷	レアアイテム	メカファージの核
特技	HP吸引、放電、自爆		

LV1のパラメータ
HP：155　攻：37
防：40　早：30

１体で出現するわりに、もらえる経験値が高いレアモンスター。マグたちの姿を見かけると、別の場所にテレポートしてしまうぞ。コイツに近づくには、カメレオンカラーが必要だ。うまく接触しても、戦闘開始直後に逃げ出してしまうことがあるので、速攻でやっつけよう。

アルケオプテリックス



弱点	氷	普通のアイテム	火炎弾
防御	雷	レアアイテム	アルケオの羽
特技	かまいたち、はばたき		

LV1のパラメータ
HP：135　攻：40
防：37　早：47

氷の遺跡に生息しているのに、氷属性の攻撃が弱点という不思議なモンスター。特殊攻撃のはばたきは、隣接した２キャラがダメージを受ける手痛い技だ。また、コイツはこちらの攻撃をかわしやすいので、命中率の高い攻撃で応戦を。倒すと手に入る火炎弾は、役に立つぞ。

パレオカリノイデス



弱点	炎、虫	普通のアイテム	モカーナ・アンプル
防御	氷	レアアイテム	パレオカリノイデスの足
特技	ネムネムかじり		

LV1のパラメータ
HP：35　攻：30
防：28　早：24

ダンジョンの序盤から登場する最弱モンスター。HPが低いので、一撃で倒すことができるぞ。ただし、素早さが高いことと、特殊攻撃のネムネムかじりには注意！　先に攻撃されてキャラが眠り込んでしまうと、敵の攻撃に対して無防備になってしまうからだ。

バクテリオ



弱点	炎	普通のアイテム	モカーナ・アンプル
防御	氷	レアアイテム	バクテリオの核
特技	HP吸引、冷気ガス		

LV1のパラメータ
HP：120　攻：44
防：35　早：37

ダンジョン内を浮遊するクラゲのようなモンスター。氷属性なので、炎属性の攻撃が有効だ。特殊攻撃の冷気ガスは、パーティ全体を攻撃するので注意すること。レアアイテムのバクテリオの核は、マグが装備可能な、HP回復効果のある祝福のヘッドギアに加工できるぞ。

フム



弱点	炎	普通のアイテム	なし
防御	氷	レアアイテム	フムの毛皮
特技	スイープ		

LV1のパラメータ
HP：444　攻：52
防：44　早：47

ダンジョンの奥深くに生息するモンスター。攻撃力は絶大で、１回の攻撃でHPの半分以上のダメージを受けることがあるので注意しよう。戦うより逃げるのが得策だ。レアアイテムのフムの毛皮は、氷属性の攻撃を軽減するモコモコワンピに加工可能。

表の見方　鑑定品、装備品の表中にある入手場所は、ダンジョンのどの階層で入手できるかを表している。また、装備可能キャラはそれぞれ、マ＝マグ、リ＝リニア、グ＝グレ、チ＝チェイン、ペ＝ペッパーに対応。装備品の備考欄にある防は防御力、回は回避率、早は素早さ、買は買取価格を意味している。

HEAVEN

森の遺跡ヘヴン



太古の森に眠る天然の迷宮

４番めに攻略するのは、深い森の中にあるというヘヴン遺跡だ。これまで攻略してきた遺跡と異なり、このダンジョンは上へ上へと進むことになる。したがってここでは、上層部の方に強力なモンスターが生息しているのだ。また、この遺跡の特徴は、モンスターの大半が炎に弱いということと、昆虫系モンスターが多いということ。これまで攻略した遺跡で、マグがスプレーパーツを手に入れていれば、少しだけ攻略がラクになるぞ。４つめのダンジョンともなると、最弱のザコといえども、受けるダメージが大きくなるので注意しよう。



▲マグの技・殺虫スプレーは、昆虫系の敵に効果てきめん。消費ＦＰも少なめなのだ。

上層部



▲強力な敵が出現する上層部。ぬかるみに足を取られないように！

下層部

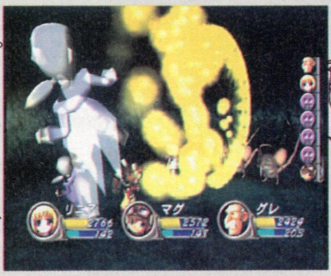


►部屋に障害物が転がる下層部。フロアに穴の空いた部屋があることも…。

オススメの仲間 グレ・ネイド



４つめのダンジョン攻略にオススメする仲間はグレ。その理由は、やはり借金返済にある。なぜなら、ダンジョンを攻略するごとにソシエテからの報酬はアップするが、仲間に渡す契約金の額も増えていくからだ。４番めの契約金ともなると、その額はバカにならない。この契約金の分を自由に使えるだけ、グレで攻略する方がおトクだぞ。



▲レベルが上がれば攻撃役としても十分役に立つ。必殺技の威力も非常に高いのだ。

CAUTION ぬかるみに足場をとられるな！

このダンジョンの上層部には、水がたまってぬかるんでいる場所がある。そんな場所では、移動スピードが極端に遅くなり、うまく身動きがとれなくなってしまう。反面、モンスターは通常どおり移動することができるので、敵に背後をとられるという事態が多発するぞ。この事態を避けるためには、ぬかるみの中にある浮き島を、飛び石にして移動するように心がけよう。誤ってぬかるみに落ちてしまった場合、ジャンプを何度も繰り返し、飛び跳ねるようにしながら移動しよう。少しだけ早く移動できるぞ。



◀ジャンプで足場を渡れば、スムーズに移動できるのだ。

登場モンスター

昆虫系のモンスターが多く生息するヘヴン遺跡。敵の特殊攻撃はそれほど激しくないが、テイオウゴキカプリの振動波には注意。味方が混乱してしまうことがあるので、雷属性の攻撃で早めに倒そう。





▲ペリパタスのディープキスは、こちらに与えたダメージでＨＰを回復してしまうイヤな攻撃。

◀特殊攻撃ではないが、ミルスキーの一撃は超強力。ボス戦前に被害を受けたくなければ、あまり手出しをしない方が身のためかも…。

ミレピード



弱点	雷、虫	普通のアイテム	ー
防御	なし	レアアイテム	ミレピードの甲羅
特技	毒かじり		

LV1のパラメータ

HP：110　攻：54
防：54　早：36

シェイオル遺跡にも登場した昆虫系モンスター。ただし、弱点は炎でなく雷属性の攻撃であることに注意しよう。この敵は毒のステータス異常になる特殊攻撃をしかけてくるが、毒自体の追加ダメージは小さいので、治療より攻撃に専念して早めに戦闘を終わらせること。

テイオウゴキカプリ



弱点	雷、虫	普通のアイテム	ナオリン
防御	炎	レアアイテム	電気玉
特技	ぶちかまし、振動波		

LV1のパラメータ

HP：64　攻：32
防：29　早：25

ブラインド遺跡にも登場した昆虫系モンスター。ブラインドで戦った時よりも、ステータスが大幅にアップしているので注意しよう。攻撃を受けたキャラが１マス下がる、ぶちかましもダメージが大きいが、振動波で混乱させられる方がやっかい。十分注意して戦いたい。

クレイモア



弱点	炎、虫	普通のアイテム	ミンナオリン
防御	氷	レアアイテム	粘着玉
特技	毒糸攻撃		

LV1のパラメータ

HP：72　攻：36
防：34　早：29

このダンジョンのザコモンスター。毒糸攻撃をしかけてくることがあるが、一撃で倒すことのできる相手なので、早めにやっつけてしまえば問題ないぞ。他の姿のモンスターにぶつかった場合にも、強敵の前にカベとして配置されていることが多い。

ビッグベン



弱点	炎	普通のアイテム	ハーブ
防御	氷	レアアイテム	火炎弾
特技	かみつき		

LV1のパラメータ

HP：95　攻：44
防：38　早：33

同じくブラインド遺跡にも登場したネズミ型モンスター。かみつき以外に特殊攻撃を持っていないので、とくに注意する必要はない敵だ。ただし、持っている火炎弾は、この遺跡で非常に役立つので、より多く倒して手に入れるチャンスを狙おう。

中盤のダンジョンともなると、ダンジョンの深さもそれなりに長く、途中でアイテムを持ちきれなくなることも多いハズ。３、４番めのダンジョンだと、トランスポーターもけっこう配置されているので、マメに脱出してアイテムを売るなり倉庫に預けるなりして、持ち物をキチンと整理しよう。

このダンジョンで入手できるアイテム

このダンジョンでのみ手に入るアイテムは、シェイズ遺跡にくらべると数が少ない。そんな中でオススメするのは、ミレピードの甲羅から作れるシェルのフライパンだ。リニアの装備の中では攻撃力が高いし、毒を防ぐ効果もあるので、町で売られているフライパンよりずっと役に立つぞ。



▲戦闘で手に入る回復アイテムは貴重。緊急時のために、なるべく使用はひかえておこう。



▲いつでもアイテムを入手できるよう、前もって空きスペースを作っておくのがベスト。

◆鑑定品

名前	買取価格	入手場所
茶バネゴキブリの化石	400	浅い
アミ付きの棒	600	全階層
モンスターの卵	400	全階層
ポートレート	1000	深い
こわれたメット	1200	深い

◆ヘヴン遺跡で手に入る加工品

名前	落とす敵	加工費	加工後のアイテム
ミレピードの甲羅	ミレピード	900	シェルのフライパン
ペリパタスの殻	ペリパタス	1000	グリーンパウダー
メカファージの核	メカファージ	1200	くさいヘッドギア
グランドスターの殻	グランドスター	2000	耳せん
ミルスキーの角	ミルスキー	1000	ライフパウダー
スペクラーの羽	スペクラー	2000	真実のメガネ

◆ヘヴン遺跡で手に入る装備品

名前	装備可能キャラ	備考	入手場所
ジェットブーツ	マ、チ	防＋6、回＋6、早＋18、攻撃時前進、買60	全階層
カジュアルシューズ	全員	回＋10、買10	深い
スキッドローファー	リ、ペ	防＋30、回＋6、買25	深い

STEP UP! COLUMN おトクな裏技を紹介！

電ドリ編集部の、血と涙の結晶ともいえる、ちょっとお得なテクニックを紹介しよう。今回紹介するのは、お金とFPをちょっぴり節約できるというモノ。本作のシステムのウラをかいた、ちょっとヒキョーに思える方法かもしれないけど、実際にやってみると、これがけっこう役立つのだ。ぜひ、試してみてはいかがかな？

1 とにかくお金を節約したい人へ

いったん3人めの仲間を決定すると、ボスを倒すまでずっとそのパーティでなければならないって思っている人も多いのでは？　実は、ダンジョンからトランスポーターで脱出すれば、何度でも仲間を変更することができるのだ。ボス戦前でダンジョンから脱出し、3人めをグレに変更してボスをやっつければ、仲間に払うべき契約金をまるごと浮かすことができるのだ。これで借金返済がかなりラクになることマチガイなし！



▲一緒に戦ってくれた仲間を外すのは心苦しいけど、これも借金返済のため…。

2 ボス戦のちょっとおトクな戦法

キャラの技は、戦闘中でも覚えられることは周知の事実。でも、戦闘中に覚えようとして発動した技は、FPを消費しないことはご存じかな？　ザコ戦でこのシステムを利用しても、たいして意味がないけど、FPの量が勝負のカギを握るボス戦では、けっこう使える技なのだ。使用したい技をあえてボス戦まで修得せずに取っておいて、ボスと対峙した時に覚えさせよう。消費FPの多い技ほど、トクするという寸法だ。戦闘中はどんなにTPがたまっていようと、1ターン中に1つしか技を覚えられないけど、こういうメリットがあるなら利用してもいいかも。



▲デメリットは、覚えたい技をずっと覚えないでいること。早くエフェクトを見たい人には、ストレスがたまる!?

ペリパタス



LV1のパラメータ	
HP：555	攻：50
防：48	早：43

弱点	炎	普通のアイテム	ミンナオリンゴールド
防御	雷	レアアイテム	ペリパタスの殻
特技	ディープキス、怪光線		

カメのような甲羅からクチビルが飛び出ているような奇妙な姿のモンスター。基本ステータスが高く、なかなか倒せないうえに、ディープキスでHPを回復してしまう。せっかく与えたダメージが無効になるので、集中攻撃でさっさと倒してしまいたい。炎属性の攻撃が弱点。

グランドスター



LV1のパラメータ	
HP：260	攻：52
防：54	早：39

弱点	炎	普通のアイテム	ナオリンロイヤル
防御	雷	レアアイテム	グランドスターの殻
特技	叩きまくり、雷おとし		

円盤のような体から4本の触手を伸ばしたモンスター。特殊攻撃の雷おとしが非常に強力なので注意が必要だ。通常攻撃でも、抱きつかれる攻撃を受けると、体がマヒしてしまうので気をつけよう。弱点は炎属性の攻撃なので、グレの気合系の技「炎の気合」などが有効だ。

メカファージ



LV1のパラメータ	
HP：155	攻：37
防：40	早：30

弱点	なし	普通のアイテム	ホタルキノコ
防御	・雷	レアアイテム	メカファージの核
特技	HP吸引、放電、自爆		

すべてのダンジョンに生息するものの、なかなか遭遇することのないレアモンスター。戦うにはやはりカメレオンカラーが必要だ。あまり攻撃をしかけてくることはないが、放電は全体攻撃なので注意しよう。ごくまれに、装備品に加工できる、メカファージの核を落とす。

ミルスキー



LV1のパラメータ	
HP：333	攻：58
防：42	早：44

弱点	炎	普通のアイテム	アップルグラス
防御	氷	レアアイテム	ミルスキーの角
特技	スイープ		

シェイズ遺跡に出現したフムによく似ているが、これは別のモンスター。ボスのフロア間近の、非常に深い階層にしか出現しないが、攻撃力が非常に高いので、レベルアップ目的でないかぎり戦いは避けた方がよい。倒すと手に入るアップルグラスは魅力的だけど…。

プロトカルス



LV1のパラメータ	
HP：35	攻：30
防：28	早：24

弱点	雷、虫	普通のアイテム	モカーナ・アンプル
防御	氷	レアアイテム	モンスターの卵
特技	カユカユかじり		

ダニのような姿をした、ダンジョン最弱モンスター。ただし、特殊攻撃のカユカユかじりを受けると、混乱することがあるので注意しよう。雷や虫属性の攻撃に弱いが、技を使って倒す必要はない。実は、戦闘で鑑定品を手に入れることができる、唯一のモンスターだ。

スペクラー



LV1のパラメータ	
HP：65	攻：42
防：33	早：41

弱点	炎、虫	普通のアイテム	ナオリンゴールド
防御	氷	レアアイテム	スペクラーの羽
特技	眠りの羽音		

ブラインド遺跡にも生息している、蚊のような姿のモンスター。特殊攻撃の眠りの羽音をくらって、眠らされるとやっかいだ。防御力が低いので、前列にいる場合は一撃で倒すことも可能。レアアイテムのスペクラーの羽は、混乱を防ぐ真実のメガネに加工できる。

エヴォリューション冒険指南 倒すのはカンタンなんだけど、見つけるまでがとても困難なメカファージ。コイツが落とすメカファージの核は、ぜひ手に入れたいものだ。最大HPの15%ダメージと引き替えに、戦闘開始時につねにFPが満タンになるという「くさいヘッドギア」というアイテムに加工できるのだ。ザコ戦ですごく重宝するぞ。

エヴォリューション
冒険指南
特別編

第1〜第4ダンジョンまでの 登場アイテムデータ

今回攻略したダンジョンまでに出現するアイテムを大紹介。キミはいくつ集められるかな!?

1 加工後のアイテム

モンスターを倒した際に手に入るレアアイテム。これを、キャラが身につけられる装備品や、ステータスアップアイテムに加工できることは前号でも紹介した通り。今回は、この加工品の詳細なデータを掲載しよう。それぞれの加工品は、いったいどんな効果があるのか、この表を見ればバッチリだ。おまけとして、電ドリ編集部がオススメする、加工で手に入る装備品ベスト3を紹介。これらを全部入手することはタイヘンだけど、挑戦するしかない!?



▶加工したアイテムを道具屋で売ると、加工費と同額で買い取ってくれるぞ。

種類	名前	装備可能キャラ	攻撃	防御	命中	回避	素早さ	運	備考
武器	シェルのフライパン	リ	55	20	0	0	0	0	毒防御
アクセサリ	抗菌マスク	全員	0	0	0	0	0	0	毒防御
アイテム	シェルパウダー	ー							防御力５アップ
アイテム	クローパウダー	ー							攻撃力５アップ
アイテム	ラックパウダー	ー							運１アップ
アイテム	ファングパウダー	ー							命中５アップ
体装備品	プランティックウェア	マ・グ	24	96	0	72	0	0	防御力アップ
アクセサリ	ホーリーコンタクト	全員	0	0	0	0	0	0	暗闇防御
アイテム	グリーンパウダー	ー							回避５アップ
アクセサリ	冷却シート	全員	0	0	0	0	0	0	プッツン防御
アイテム	スピードパウダー	ー							素早さ５アップ
頭装備品	祝福のヘッドギア	マ・ペ	0	20	10	5	0	0	通常攻撃で与えたダメージの20%を回復
アクセサリ	クリスタルコア	全員	0	0	0	0	0	0	通常攻撃で与えたダメージの５%を回復
頭装備品	くさいヘッドギア	マ・グ	0	50	-10	-10	0	0	戦闘開始時FP全回復,HP15%ダメージ
アクセサリ	目覚まし時計	全員	0	0	0	0	0	0	眠り防御
アクセサリ	耳せん	全員	0	0	0	0	0	0	洗脳防御
頭装備品	ハイドラ帽	グ	0	36	0	0	0	0	氷耐性、眠り防御
体装備品	モコモコワンピ	リ	0	96	0	0	0	0	氷耐性
アイテム	ライフパウダー	ー							HP最大値10アップ
アクセサリ	真実のメガネ	全員	0	0	0	0	0	0	混乱防御
アクセサリ	神秘の針	全員	0	0	0	0	0	0	マヒ防御
アクセサリ	お札	全員	0	0	0	0	0	0	封印防御
アイテム	ハートパウダー	ー							FP最大値10アップ

オススメ装備品 ベスト3

ここでは、電ドリ編集部が独断で決定した、オススメ装備品ベスト3を紹介。ステータスの上昇率から見れば、もっと効果の高い装備品もあるけれど、注意して見てほしいのがここで紹介している装備品の特性だ。属性防御やステータス異常を防ぐ効果のある装備品は、少しばかりステータス上昇率が低くても、それを補えるだけの利用価値があるぞ。特性にも注意して装備品を選ぶようにしよう！

ベスト1 モコモコワンピ

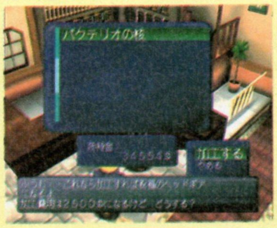
シェイズ遺跡に出現する、フムの毛皮を加工した装備品。リニア専用の装備品で非常に防御力が高く、氷属性の攻撃を軽減する効果もある。名前からしてあったかそうだ。



◀フムを倒すこと自体が大変だが、手に入ればシェイズ、ブラインド2遺跡の攻略がラクに！

ベスト2 祝福のヘッドギア

バクテリオの核を加工して手に入る装備品。通常攻撃で敵に与えたダメージの20%分、自分のHPを回復させることができるぞ。攻撃力の高いキャラに装備させよう。



◀バクテリオはシェイズ遺跡にのみ出現する。入手できる確率は低いが、がんばろう！

ベスト3 プランティックウェア

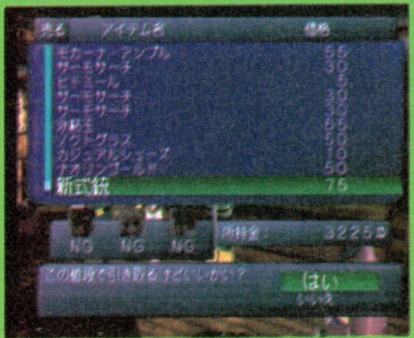
クリノイド繊維というアイテムを加工して手に入る装備品。装備可能者はマグとグレのみ。回避率が格段にアップし、さらに攻撃力もアップするのがうれしい。



◀クリノイドはブラインド、シェイズ遺跡に出現する。倒すのはそう大変じゃないけど…。

2 アイテム屋で買えるアイテム&装備品

道具屋の商品ラインナップは、ダンジョンをクリアするごとに更新される。今回は、４番めのダンジョンクリア後までのアイテム＆装備品のリストを中心に掲載しよう。ダンジョンに入る前に回復アイテムが足りないようだったら、すぐに道具屋で補充しておくこと。装備品については、ダンジョンで入手できるモノの方が高い効果を持っているので、買い換える必要はないぞ。



◀中盤は、買うより売る方でお世話になる道具屋。不要な道具といえども、少しくらいは資金の足しになるので、捨ててしまわずに売った方がよい。

種類	名前	価格	スタート時	第1ダンジョンクリア時	第2ダンジョンクリア時	第3ダンジョンクリア時	第4ダンジョンクリア時
アイテム	ナオリン	50	○	○	○	○	○
	ヒトミール	20	○	○	○	○	○
	ドクトール	20	○	○	○	○	○
	キヨメール	20	○	○	○	○	○
	ココロール	20	○	○	○	○	○
	ナオリンゴールド	200	×	×	×	○	○
	レッドバイパー	350	○	○	○	○	○
	ミンナオリン	150	×	×	×	○	○
	モカーナ・アンブル	220	○	○	○	○	○
	イヒチオール	200	×	×	×	×	○
	ミンナオリンゴールド	300	×	×	×	×	○
装備品：頭	ウイングカチューシャ	300	×	○	○	○	×
	ノーブルサークレット	680	×	×	×	×	○
	ファイングラス	600	×	×	×	○	○
装備品：体	ヘビーコート	365	×	×	○	○	×
	ブレストプロテクター	480	×	×	×	○	○
	メタルテイルコート	430	×	×	×	○	×
	ジョーンズスーツ	500	×	×	×	×	○
	防弾チョッキ	880	×	×	×	×	○
装備品：足	ギミックシューズ	480	×	×	×	○	○
武器	使い込まれたフライパン	600	×	×	×	○	×
	玉子焼きフライパン	840	×	×	×	×	○
	ファイトガン	400	×	×	×	○	×
	改造銃	700	×	×	×	×	○

表の見方 上の表の「入手階層」というのは、ダンジョンのどのあたりでそのアイテムが手に入るかを示したもの。入手階層が深いと記載されている場合、そのダンジョンの中間地点より先でしか手に入らないことを意味する。また、装備可能キャラの欄は、マ＝マグ、グ＝グレ、リ＝リニア、チ＝チェイン、ペ＝ペッパーに対応している。

3 ステータス異常を治療・回避するアイテム&装備品

ここでは、全9種のステータス異常に対して、どの治療アイテムが対応しているかを紹介しよう。戦闘中に最も注意したいのが、特殊攻撃によるステータス異常の発生だ。ザコ敵だからといってナメてかかると、パーティ全員がステータス異常にかかってピンチになることも考えられる。混乱、眠りなどのステータス異常は、運がよければキャラの行動の番が回ってきた際に自然回復することがあるが、それをアテにしているとかなり危険。対応した治療アイテムを使って、早めにステータス異常を治すようにしよう。ちなみに、治療アイテムの下に紹介している防御装備品を身につければ、対応したステータス異常を防いでくれるぞ。こちらもぜひ参考にしてほしい。



▲アイテム以外に、リニアやグレの技でもステータス異常を治療することができるぞ。



▲道具屋で買える護符は、一回だけ対応したステータス異常から身を守ってくれるぞ。

毒


徐々にHPが失われていく。戦闘終了後、自動的に回復する。

治療アイテム: ドクトール
防御装備品: 抗菌マスク

眠り

眠ってしまう。順番が回ってきた際に目が覚めることがある。

治療アイテム: ヒトミール
防御装備品: 目覚まし時計、ミントイングラス、ハイドラ帽

混乱

敵、味方みさかいなく攻撃する。順番が回ってきた際に治ることも。

治療アイテム: ココロール
防御装備品: 真実のメガネ、混乱の護符

マヒ

身動きがとれなくなる。順番が回ってきた際に回復することも…。

治療アイテム: ドクトール
防御装備品: マヒの護符、神秘の針

洗脳

味方のみを攻撃するようになる。順番が回ってきた際に治ることも。

治療アイテム: ココロール
防御装備品: 耳せん、サニティバイザー

プッツン

攻撃力が上がるものの、操作不能になる。戦闘終了後に回復する。

治療アイテム: ココロール
防御装備品: 冷却シート、ヒエヒエバンダナ

暗闇

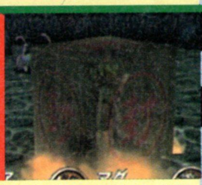
こちらの攻撃が当たりにくくなる。戦闘終了後、自動的に回復する。

治療アイテム: ヒトミール
防御装備品: ホーリーコンタクト、ノクトグラス

呪い

素早さと運が下がる。戦闘終了後、自動的に回復する。

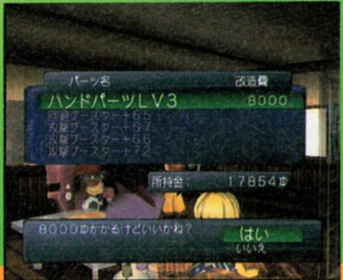
治療アイテム: キヨメール
防御装備品: 現段階では対応防具なし

封印

技を使えなくなってしまう。戦闘終了後、自動的に回復する。

治療アイテム: キヨメール
防御装備品: お札

STEP UP! COLUMN
改造の効果を再検証

サイフレームパーツを改造すると、攻撃力がアップするのは当たり前のことだけど、消費FPが減少することには気づいていたかな？ しかも、改造するごとに、技使用後の硬直時間が短くなったり、技のクリティカル率が上がったりというメリットもあるのだ。そこで今回は、レベル1と5での消費FPの差をサイフレーム使いごとに調べてみたぞ（差が同じ場合は、攻撃力の高いものを上位とした）。



▲パーツの改造にはかなりお金がかかるが、その見返りは十分なのだ。

マグ
初期装備のハンドパーツは、強力な技ほど消費FPの差がかなり大きいようだ。FPの差が16も違うと、改造のしがいがあるというものだ。ハンマーパーツも悪くないけどね。

●消費FPの差が大きい技ベスト5

順位	技名（パーツ）	最大FP差
1	ジャイアントナックル（ハンドパーツ）	16
2	マグナレイヴ（ハンドパーツ）	16
3	スレッジハンマー（ハンマーパーツ）	8
4	ダイブパンチ（ハンドパーツ）	8
5	トリップハンマー（ハンマーパーツ）	8


▲マグナレイヴの消費FPが低いと、ボス戦で有利！

チェイン
チェインの場合、やはり技の数の多いブレードパーツが1歩抜きん出ている。他はそれほど大差はないが、与えるダメージが大きいカウンターパーツを多く入れてみたぞ。どう？

●消費FPの差が大きい技ベスト5

順位	技名（パーツ）	最大FP差
1	ハイパーエアレイヴ（ブレードパーツ）	12
2	火事場のバカぢから（カウンターパーツ）	8
3	チェインカウンター（カウンターパーツ）	8
4	チェインソーサー（ソーサーパーツ）	8
5	エアレイド（ブレードパーツ）	8


▲ジェットパーツは、改造しても消費FP差が小さい。

ペッパー
消費FPの差は最大でも8で、ランクがすべて横並びのペッパー。パーツごとの差はないようなので、攻撃力の高い技を上位にした結果、このようなランキングになってしまった。

●消費FPの差が大きい技ベスト5

順位	技名（パーツ）	最大FP差
1	バーストショット（ブレットパーツ）	8
2	オールレンジカノン（エネルギーパーツ）	8
3	ヘタリ弾（特殊弾パーツ）	8
4	ライフドレイン（スクリューパーツ）	8
5	オールレンジショット（ブレットパーツ）	8


▲特殊弾パーツを改造すれば、攻撃力が上がって便利。

エヴォリューション 冒険指南
4つめのダンジョンまで攻略したというキミに、ちょっとしたアドバイス！ マグの家に帰ると、いつもとは雰囲気の異なったイベントが発生するので、必ず町のセーブポイントで冒険の記録を取っておこう。雷属性のパーツを装備し直しておくと、ちょっといいことがあるかもよ。

ガンマ＆ビッグを含む全キャラ攻略スタート！

ソニック アドベンチャー

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 ●セガ ●使用ブロック数10以上 ●ACT ●VM連動 ●PP

今回から、いよいよガンマとビッグを含めた全キャラのステージ攻略がスタート！ 各ステージのポイントを細かく分けてチェックしているので、必ずクリアの手助けになるはずだ。

6キャラ全員のストーリー徹底攻略！！

ついにガンマとビッグが加わり、プレイヤーキャラが勢ぞろい。今回から、6キャラ全員を徹底攻略していくぞ。各キャラの攻略範囲は、ソニックがレッドマウンテンからボス戦のE－102"γ"戦まで。テイルスは、ミニゲームのスカイチェイスACT2を。ナックルズは、レッドマウンテンからカオス4戦、エミーはミニゲームのヘッジホッグハンマーを攻略する。初登場のガンマは、エメラルドコーストまで。ビッグは、トゥインクルパークを詳しく解説していくぞ。

ソニックが他のキャラと出会う道のりをチェック！

TAILS 最初のステージ、エメラルドコーストの目標は、テイルスを助けること。ステージをクリアすると、テイルスが使用可能に。

KNUCKLES アイスキャップをクリアし、ミスティックルーインの滝へ行くとナックルズが登場。見事倒せば、使用可能になるのだ。

AMY カオス4戦終了後、ステーションスクエアのカジノポリス前に移動すると、エミーと出会う。これでエミーが使えるように。

E-102"γ" エッグキャリアの中にある、スカイデッキをクリア後、ガンマと対決する。対決が終了すると、ガンマでのプレイが可能に。

BIG ガンマとの対戦を終え、さらにストーリーを進めていくと、カオス6と対決する場面になる。そこでビッグと出会うぞ。



ついにエッグマンの居城"エッグキャリア"へ

今回のソニックの攻略は、前号で紹介したエミーが連れ去られた後の続きだ。ソニックは飛び立ったエッグキャリアを追いかけるため、レッドマウンテンに向かう。あと一歩のところまで追い詰めるが、敵ははるか上空に。そこにテイルスが新しくなったトルネード号に乗って登場。それに乗り込み、エッグキャリアに潜入していくのだ。ちなみに、スカイチェイスACT2の攻略は、107ページを参照。



◀エミーを乗せて飛び去るエッグキャリア。どうする？



◀トルネード号からエッグキャリアへGO！

STAGE7 レッドマウンテン

赤茶けた岩肌と激しい高低差が特徴のステージ。落ちてしまうと2度と戻ることはできない…。

起伏の激しい難関コース

レッドマウンテンは、前半が自然に富んでいるコースで、後半が洞窟内を駆け抜けるコースの2つに分かれている。前半のコースをよく見ると、ロケットやうんていなどのギミックが多数あり、各ギミックを駆使しなければ先に進むことができないのだ。また、後半の洞窟には溶岩の池がある。時間が経つとコースが塞がれてしまうことも。すばやく駆け抜けることが、ステージクリアへの秘訣なのだ。

CHECK 1 ロケットでショートカットを狙え！

ステージ開始直後のロケットにつかまった後、アナログ方向キーを右に入力しておく。すると、飛び上がった後に、右側のスプリングの台へ移動することができる。これで大幅なタイム短縮になるぞ。


◀ロケットから離れて、下降する間も入力し続けること。

CHECK 2 対岸のスプリングをチェック

2つめのロケットで到着した場所の右側を見ると、対岸にスプリングを発見する。ここへホーミングアタックを使って飛び移ると、余計な戦いを避けつつ先に進むことができる。


▲右側にある箱の上に乗ってから実行するのがベストだ。

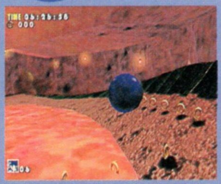
CHECK 3 ゴーラはライトスピンアタックで

ゴーラは、体の周囲に炎をまとっている。このため、横から近づくとダメージを受けてしまう。倒すためには、ライトスピンアタックで無防備な上空から攻撃すること。


▲ライトスピンアタックは、ダメージを受ける確率が低いのだ。

CHECK 4 足もとに忍び寄る溶岩に注意

洞窟内を進むと、大きな石が倒れて足場になるところがある。だが長時間乗っていると、溶岩の量が増えて足場がなくなってしまう。ダメージを受けないように、素早く行動せよ。


▲溶岩に触れてしまったら、ジャンプして脱出しよう。

CHECK 5 リングの道を進むのが正解！

ステージ後半にある溶岩の海に浮かぶ小島には、通路の他にリングが並んでいる道がある。ここでライトスピードダッシュを使うと、ショートカットすることができるのだ。


▲ライトスピードダッシュは、リングに近づいてから使うこと。

STAGE8 スカイデッキ

巨大戦艦の内部は、まるで迷路のように入り組んでいる。至るところにある砲台もソニックたちをつけ狙っているぞ。

空中要塞を一気に駆け抜けろ!

スカイデッキは、エッグマンの居城ということもあってさまざまな仕掛けが用意されている。このステージで一番注意したいのが、コースを外れること。足場が途切れているため、1度足を踏み外すとすぐゲームオーバーになってしまうぞ。また、ステージ後半では甲板の上が舞台になる。ここは強風が吹き荒れているので、少しでも油断すると外に放り出されてしまうので注意が必要だ。さらに、甲板上に設置されている砲台は、常にソニックを狙っている。すばやく動いて、狙いを外すように心がけよう。

CHECK 1 敵を倒してショートカットだ!





階段を上ると、左側にスピナの大群がいる。こいつらを倒しながら進むと、ランダムリングや1UPといった貴重なアイテムを入手することができるぞ。なお、アイテムを取るまでには、高速回転する柱やうんてい上にいるスピナなどが進路をジャマする。腕に自身がない場合は、避けて通った方がいいだろう。

▲スピナを倒して進む時は、アナログ方向キーを常に上へ入力しておくこと。

◀タイミング良くジャンプして移動しよう。

CHECK 2 ショートカット後はフックにつかまれ



先に進むと、右手にスピナの大群が登場する。CHECK 1と同じように倒しながら進むと、フックが回転している場所に出る。ここでフックにつかまると、前方に見える足場へ移動することが可能だ。フックが足場の中央部分付近の上を通った時ジャンプすれば、簡単に飛び移ることができるぞ。

▲フックから足場へ移る時は、目的地より多少先に進んでからボタンを押そう。

CHECK 3 甲板に出たら左に進路を取れ



甲板に出て真っ直ぐ進むと、巨大な柱にしがみつくことに。ここで、右に進路をとると遠回りになってしまう。しかも、スパナや砲台などの大群が待ち構えているなど、困難な障害がいくつも登場する。特にいいアイテムもないので、左を選んで楽に進むのが正解ルートだ。

▲左の進路にも砲台はあるが、攻撃はそんなに激しくない。一気に駆け抜けろ！

CHECK 4 素早い判断が必要



CHECK 3を抜けると、戦闘機のカタパルト部分に出る。ここでは、足場が徐々に落下していく。落ちないためには、常に高いところへ向かって、迅速に移動すること。

◀立ち止まらずに先へ進めば、脱出口が見えてくるぞ。

CHECK 5 砲台にロケットを当てろ!



ステージ中盤で登場する巨大な砲台。これを倒すには、砲身へロケットをぶつけること。砲身がこちらを水平に向いた時を狙って、ロケットをぶつけよう。

◀この状態になったらロケットに触れよう。

CHECK 6 スイッチを押してゴールへ



ゴールの入り口からは、強烈な風が吹いているため入ることができない。だが、入り口付近にあるスイッチを押すと風が止み、ゴールへ向かうことができるのだ。

◀スイッチを押す時は、下から行くこと。

BOSS E-102"γ"



エッグマンの最終兵器、E-102"γ"がソニックたちの前に姿を現わした。強力な攻撃を防ぐにはどうすればいい?

エッグマンの切り札"γ"登場!!

スカイデッキをクリアした後、甲板中央部分でエッグマンを追いつめたソニックたち。だが、目の前には、なんとプレイヤーキャラの1人であるガンマが出現した。エッグマンは、ガンマにソニックを倒せと命令し、その場から逃げ去った。命令を受けたガンマは、執拗な攻撃を仕掛けてくるのだった。



◀▲ガンマを倒さないとエッグマンを追いかけられないぞ。

この攻撃に注意

ガン発射



▶照準レーザーでソニックをロックオンしてから攻撃してくる。

ホバーアタック



▶上空に飛び上がり、照準レーザーでロックオンしようとするぞ。

ダッシュアタック



▶変形しながら突進してくる攻撃。この状態からガンも発射してくる。

重要 ロックオンされる前に攻撃!

ガンマがソニックをロックオンするまでには、多少時間がかかる。その間にホーミングアタックで攻撃するのだ。ロックオンされた場合は、左右に動いたりジャンプしてかわすこと。なお、3回ダメージを与えれば勝利となるぞ。



▲ガンマはガン発射後にスキができる。そこを狙え！



▼グルグル回るだけでロックオンをかわせるぞ。



エメラルドのかけら探しはまだまだ続く…

カオス２との戦いに勝つと、舞台はミスティックルーインへと移る。今回は、ここで手に入る新たなアイテム、シャベルクローの入手の手順と、新たなアドベンチャーフィールド、レッドマウンテンへの道を細かく紹介。もちろんマスターエメラルドのかけら探しのコツや対ボス戦も、一挙に大攻略していくぞ!! これを読めば、ナックルズの中盤戦は制覇したのも同然だ!!


◀今回、ナックルズは穴を掘れるアイテムを手に入れる！


◀レッドマウンテンは、過去最高の大きなフィールドだ！

ADVフィールド ミスティックルーイン

同じフィールドでも、新たな洞窟が出現する事もあるので、決して油断しないように。

レッドマウンテンまでの道のり








ここからが本番だ!!

NEWアイテムをGETして先に進もう!!

カオス２戦が終了すると、テイルス工房の崖のウラ側に、新たな洞窟の入り口が出現する。内部にはＮＥＷアイテムのシャベルクローがある。このアイテムを取らないと先に進むことができないので、必ずＧＥＴしておくこと。この時、いったん洞窟内部に閉じ込められるが、下のカコミで説明している爆弾を使えば外に出られるぞ。

NEWアイテム

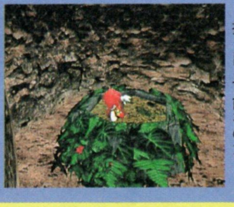
シャベルクロー

柔らかい地面などを掘ることができるようになるアイテム。場所によってエメラルドのかけらや、リングなどが掘り出せる。


Ⓐ＋Ⓑで穴が掘れる!!

CHECK 1 自爆スイッチは何回でも取ることができるのだ！

洞窟内部の奥へ進むと、土が盛ってある場所がある。この上に立って穴を掘ると、自爆スイッチが手に入るので、出口の近くに持っていって使おう。扉を破壊できるぞ！

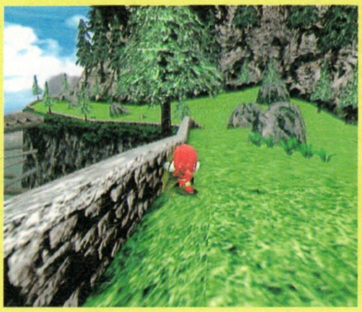

◀自爆スイッチは、何回でも掘り出し可能なのだ。



◀自爆スイッチを、サルのいるかごの下に設置して爆破させよう！

くずれた西側の洞窟に向かえ!!


◀自爆スイッチを持って、駅近くのくずれた洞窟に向かおう。滑空ができないので注意。


◀洞窟内を進んでいくと、大きな広場に出る。崖から落ちないように進んでいこう。

テイルスの工房の洞窟内で、出口の爆破に成功したら、もう一度自爆スイッチを掘り出してから、駅の西側にある洞窟に入ろう。アイスキャップの入り口を通りすぎ、洞窟を出ると、マスターエメラルドの祭壇のある大きな広場に出る。その奥に、次なるアクションフィールド、レッドマウンテンへの入り口があるのだ。ちなみに、この入り口を守っている見張り番のサルは、テイルス工房のウラの洞窟で手に入る自爆スイッチで倒すことができるぞ！



◀レッドマウンテンの入り口にいるサルは、ミスティックルーインから持ってきた自爆スイッチで爆破!!

STAGE3 レッドマウンテン

とにかく広い、レッドマウンテン。ナックルズの持つすべての技が要求されるアクションステージだ。

滑空を使ってエメラルドを探せ!

レッドマウンテンでの目的も、これまでのフィールドと同様、マスターエメラルドのかけらを集めること。ただし、このフィールドは、ナックルズのアクションステージ中でも最高の広さを誇っているので、かけら集めにはかなり骨が折れるハズだ。エメラルドレーダーに注目して、根気よくかけらを探していこう。コツは、レーダーに注目しながら、滑空飛行でいろいろな場所を飛び回ってみること。レーダーが反応したら、すぐに近くのカベに張りついて、かけらの方向を割り出していこう。かなりおおざっぱな探し方だが、一番手っ取り早い方法のハズだ。かけらは、敵が隠し持っていることもあるので、レーダーの色に注意しよう。



▲滑空飛行でこまめに探していこう。レーダーが反応したら、その付近を重点的に調べろ。



▶エメラルドのかけらは、火口付近に落ちていることもある。火口は、触れるとダメージを受けるので注意！

CHECK 1 穴掘りで活路を見い出せ

このレッドマウンテンでは、地面の中にエメラルドのかけらが埋まっていることもある。レーダーが赤くなっているのに、あたりを見回しても何もない場合は、まず地中にエメラルドのかけらが埋まっていると見ていいハズだ。

また、かけら以外にも、リングが埋まっていることも。あちこち掘ってみると意外な発見があるかも。



▲リングが意味ありげに並んでいたら、そこを掘ってみる価値はあるかもしれないぞ！

CHECK 2 ヒントボールを有効に活用してかけらの場所を特定しよう

エメラルド集めの頼もしい味方といえば、いろいろな場所に出現するヒントボール。これに触れると、かけらのある方向を教えてくれることがある。見つけたら、無条件で触れるようにクセをつけておこう。



▲ヒントボールは、いたる所に浮遊している。触ると……。

▼その場所から一番近い所にあるかけらの場所を教えてくれる。



BOSS2 ソニック

攻撃のスキを狙っていこう!

レッドマウンテンをクリアすると、ミスティックルーインでソニックと戦うことになる。ソニックの主な攻撃はスピンターン。この攻撃はスピードが遅く、簡単に避けることが可能。攻撃を避けたあとは、すかさず滑空飛行やパンチなどで攻撃すること。この方法で2回攻撃をヒットさせると、ソニックは強力なホーミングアタックを出してくるぞ！



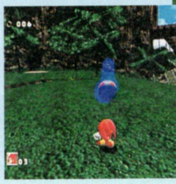
◀スピンターンは、ジャンプなどで簡単に避けられる。避けた後は攻撃せよ！

この攻撃に注意

ホーミングアタック

ホーミングアタックはかなり素早く、避けることは難しいので、出される前にこちらからパンチ攻撃を仕掛けよう。すると、ホーミングアタックとパンチが相打ちとなり、2人とも倒れるモーションになる。この時に素早く立ち上がり、さらにパンチを打てば、ダメージを与えられるぞ。





◀▲ソニックが突進してきても、怖がらずに正面からパンチを放っていこう。相打ちで倒れた後に、さらにパンチ攻撃だ。



BOSS3 カオス4

滑空を使いこなせば意外と楽勝

戦いの舞台は、ミスティックルーインの池の上。足場は浮いている葉っぱだけなので、かなり不安定だ。水面にも少しの間なら立つことが可能。カオス4の攻撃は、滑空飛行をうまく使えば比較的簡単に避けられるハズ。何回か攻撃を出したした後、水面に顔を出してジッとする瞬間があるので、そこを狙って攻撃していこう。



◀カオスが水面に頭を出したら、滑空飛行で体当たり!!

この攻撃に注意

水柱攻撃

主に、ナックルズの立っている葉っぱを狙って、下から勢いよく水を吹き上げる技。喰らってもダメージは受けないが、葉っぱは一定時間沈んでしまうので、急いで他の葉っぱに乗り移るようにしよう。



◀滑空飛行で、他の葉っぱに飛び乗ろう。

衝撃波

赤い閃光と同時に、カオスの前方向に衝撃波を放つ技。攻撃範囲はかなり広く、たとえ葉っぱの上に乗っていてもダメージを喰らってしまう。この技を回避するためには、ジャンプで衝撃波を飛び越えるか、カオスの背後に回るしかないぞ。不覚にも当たってしまった場合は、ひとまずリング集めに集中するように。



◀戦闘開始直後に、放つことが多いようだが……。



E-102"γ"編

エメラルドを飲み込んだカエルを探し出せ

ガンマはエッグマンのロボットという立場のため、序盤はエッグマンの命令に従って行動することになる。クリア目標もソニックたちとは違い、敵を破壊するといったコンプリート型だ。今回は、ゲーム序盤となるエメラルドコーストまでを攻略していくが、まずは比較的簡単なホットシェルターで、ガンマの特徴や基本操作をしっかりと覚えておくことをおススメする。



◀ゲーム序盤は、エッグマンの命令に沿って行動することに。



◀戦闘ロボ特有のロックオンで、すべての敵を破壊せよ！

狙いを定めて、各ステージのターゲットを撃て！

E-102"γ"の基本操作を覚えよう

照準レーザー　ⒷorⓍボタンを押し続ける

ガンマの攻撃の基本となるのが、この照準レーザーだ。ボタンを押し続け、カーソルを敵に合わせていくことでロックオンすることができる。一度に十数体ロックオンすることが可能。



▶ロックオンは、ある程度時間が経つと外れてしまう。素早く敵にカーソルを合わせるのだ。

ガン発射　ロックオン後ボタンを離す

照準レーザーで敵をロックオンした後、押していたボタンを離すと、敵目がけて攻撃を開始する。移動しながら攻撃することも可能だ。これで敵を全滅させよう。



▶ジャンプや移動中でも攻撃することができる。だが、ロックオンが外れてしまうと発射できない。

変形　ダッシュor水の上などで形が変わる

ダッシュ状態、または水上で移動するとガンマは変形する。だが、ガンマは他のキャラに比べダッシュ状態になる時間が長い。一度水上を移動すれば、すぐにダッシュ状態になるぞ。



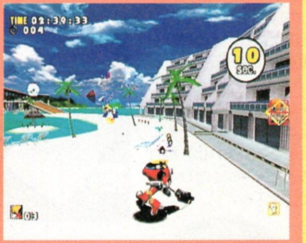
▶変形すると、どんな道でも移動できる。ただし、ジャンプすると変形が解けてしまうのだ。

重要！　敵を倒すとタイムが加算される

ガンマのACTステージには制限時間があり、スタートと同時に時間が減っていく。時間を回復するためには、敵を倒すこと必要だ。だが1体ずつ倒しても、加算される時間量は少ない。しかし、ロックオンで一度に多くの敵を倒すと、加算される時間が大幅にアップするのだ。敵が登場したからといってすぐに倒さず、多くの敵を出現させてから攻撃を開始しよう。

▼敵を1体だけ倒した場合は、加算されるタイムは1秒だけだが…。





▲ロックオンを使って多くの敵を倒すと、こんなにタイムを稼ぐことができるのだ。

STAGE1 ホットシェルター

このステージには敵が登場しない。だが、ソニックたちに似た人形が登場するぞ。攻撃を覚えるための鍛錬所といえる場所だ。

まずは鍛錬所をクリアしよう！

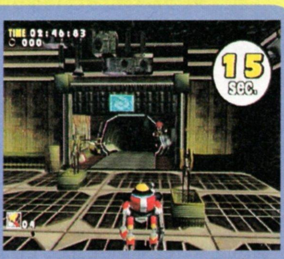
ガンマの最初のステージは、スカイデッキの内部にある。ここは、ガンマの性能を測るための鍛練場といえる場所だ。能力を計測するためか、出てくる敵はすべて人形。攻撃してくる敵は存在しないぞ。イメージ的には、射撃訓練所といった感じ。ここでは、ロックオンの練習がメインとなるだろう。だが、ガンマには時間制限があるので、そこだけは常に気をつけていよう。



◀人形は動かないので、出現する場所にカーソルを合わせよう。

CHECK 1 多くの敵を倒すのだ！

ステージ開始直後、目の前に2体の人形が出現している。だが、これを無視して少し先に進むと、新たに3体の人形が出現するのだ。こいつらを出したら、元の場所まで戻りロックオンしよう。これで15秒もタイムを加算することができるぞ。なお、トンネル内の人形は狙うことができないぞ。



▲ここで確実に15秒加算しておけば、あとの展開がラクになるぞ。

CHECK 2 ガケの側にあるスプリングを見逃すな

ターゲットが置いてあるのは、ガケ近くの暗い場所だ。ここで、左端に移動するとスプリングが置いてある。上に乗り、飛んで上空を見回すと、移動する足場を発見。これにうまく乗ると、2階へ移動することができる。上には多数のアイテムと9体の人形があるぞ。



▲時間を稼ぐのには絶好の場所。だが、移動するための足場へ移るのが少し難しい。

CHECK 3 ソニック人形をロックオン

ポイントマーカーの先へ進むと、ソニック人形が登場。ロックオンを避けるためか、人形は左右に移動する。人形へ3回ダメージを与えると、破壊することができるぞ。また、この時に右側へ移動すると、4体の人形を発見できる。まとめて攻撃すれば、時間もアップするぞ。



▲4体の人形はここに隠れている。ロックオンでまとめて攻撃しよう。

BOSS E-101"β"

ガンマの同型機であるE-101"β"は、Eシリーズの1号機だ。ガンマにとっては、兄のような存在。ベータもロックオンを駆使して攻撃してくるぞ。



先輩ロボット出現

スカイデッキを優秀な成績でクリアしたガンマに、エッグマンはエッグキャリア搭乗権をかけてE－101"β"と勝負させる。エッグマンの口ぶりでは、ベータの方が性能が良さそうだが、ガンマの方が攻撃力に勝っているぞ。



▲ほとんど同じ形だが、攻撃力はガンマの方が優秀だ。



▼ベータの攻撃は誘導ミサイル。どこまでも追いかけてくるぞ。

CHECK 1 相手のミサイルもロックオン可能!

ベータはロックオンした後、誘導ミサイルを発射してくる。だがスピードが遅いため、簡単にかわすことができるだろう。また、ガンマの照準レーザーをミサイルに合わせると、ロックオンすることができるぞ。しかも、ガンマの攻撃は多数出せるので、ミサイルを破壊しつつベータを攻撃するのだ。なお、ベータに3回ダメージを与えると勝利となる。



▲開始したらすぐに照準レーザーでロックオンすること。



▼グルグル回転して、発射されたミサイルをロックオンしよう。

STAGE2 エメラルドコースト

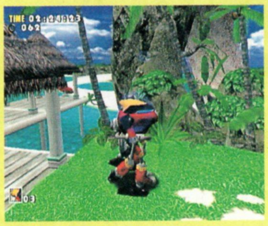
白い砂浜に蒼い海が特徴の海岸ステージ。ソニックの時とは、多少構造が変わっているぞ。

ここでカエルを捕まえろ

ベータ戦に勝利した後、エッグマンからカオスエメラルドを飲み込んだカエルを探すように指示され、訪れるステージ。ここのクリア目標は、ずばりカエルだ。ゴール地点にカエルがいるのだが、コイツを捕まえるためには多数の障害を乗り越えなくてはならない。まず、注意したいのが敵キャラ。このステージでは、キキとリノタンクがガンマに襲いかかってくる。この敵たちをうまく誘導して、一度に倒すことがステージクリアへの近道だ。また、敵以外にもパラソルやイスなどを破壊することができる。しかし何のメリットもないので、無視するのがベスト。敵といっしょにロックオンされてしまうとわずらわしいので、先に破壊しておくという手もあるぞ。



◀障害物へ照準レーザーを合わせないようにしよう。



◀ガンマはループを走らず、横道へ移動することに。

CHECK 2 橋の上の敵も倒せ!

CHECK 1の先へ進むと、キキが3匹いる橋につく。普通は、この敵を倒してスプリングで移動する。だが、ここにいる敵以外にも、対岸に見える橋の敵をロックオンすることが可能だ。まず、照準レーザーを出しながら手前の3匹をロックオン。そして、方向を対岸へ向けてジャンプすれば、すべての敵をロックオンすることができるぞ。



◀手前から順番に照準レーザーでロックオンして…。



◀このぐらいの位置でジャンプすればOKだ。

CHECK 1 スタート直後はタイム加算のチャンス!

ステージに入るとすぐに、キキが3体見える。攻撃したい気持ちを抑えて、左斜め前のヤシの木を目指して移動しよう。すると、リノタンクを含めた6体の敵キャラを見回すことができるぞ。そして、照準レーザーを出しながら元の場所へ移動すると、簡単に6体ロックオンすることができる。成功すれば、一気に20秒もタイムが加算される。スタート直後に絶対狙おう。



◀まずは、斜めに生えているヤシの木まで移動する。



◀照準レーザーを出しながら、元の場所へ戻ればこの通り!

CHECK 3 隠れている1UPをゲットしよう

ループの横を通って先へ進むと、ステージの後半にあたる海岸に出る。ここまでくれば、ゴールまであと少しだ。ゴール地点へ向かうには、白い砂浜に沿って右へ移動すればOK。だがこの時、真っ直ぐ進んで海に出て、さらに奥へと進んでいくと、隠されている1UPを発見することができるぞ。ゲーム序盤では難しいステージがないため無視されやすいが、厳しいステージが登場する後半をラクにするためには、絶対取っておきたいアイテムだ。



◀この先を真っ直ぐ進んで行くと…。



▶絶壁の側に1UPが!! 他にも隠されている?



BIG編

突然走り出した友だちのカエルを捕まえろ！

今回で初登場となる、のんびりのんきな巨大ネコ、ビッグ。このキャラの主な目的は、突然いなくなった友だちのカエルくんを探し出して捕まえることだ。ビックの特徴は、トレードマークともいえる釣り竿。当然釣りを楽しむこともできるし、場合によっては敵を倒したりする事もできる。操作の系統が他のキャラとは違うので、まずは慣れること。



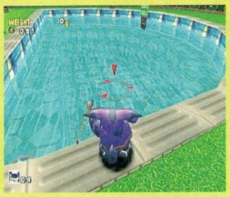
▲動きが遅く、性格もおっとり型。ストーリーもスローペースで進んで行く。

トゥインクルパークに逃げ込んだカエルを釣るのだ！

ビッグの基本操作を覚えよう

キャスト　BorXボタンを押しっぱなし

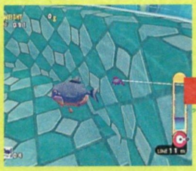
Ⓑかⓧを押すとその場で釣り竿を振りおろし（攻撃判定あり）、押しっぱなしにするとルアーを投げるポイントを設定するカーソルが現れる。このカーソルを特定の水面に合わせボタンを離すと、ルアーを水中に投げ込むことができる。また、この方法で遠くにいる地上の敵を倒すこともできるぞ！



◀かなり遠くまで、ルアーを投げ込めるのだ。

魚を誘う

ルアーを水中に投げ込んだら、アナログ方向キーの左右でルアーを揺らし、魚が近づいてくるのを待とう。



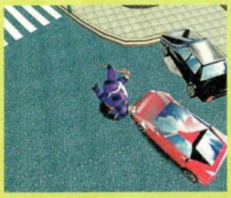
ヒットしたら…

魚がルアーに食いついたら、右のゲージがMAXにならない程度に、ⓧかⒶボタンで徐々に糸を巻く。



力持ち　BorXボタン

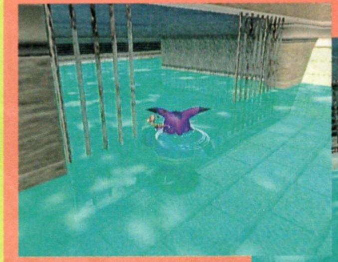
基本的には他キャラの「つかみ」と役割はいっしょだが、ビッグだけは、他のキャラが持ち上げることができないようなモノも持ち上げることができるのだ。フィールドにあるいろいろなモノで試してみよう。意外なモノも持ち上げることができるかも知れないぞ!?



◀とりあえず、こういう車なんかも、持ち上がるかも。

重！要　レベルアップルアーをゲットせよ

カエルくんを追って、ステーションスクエアまで来たら、とりあえず、トゥインクルパークの下にある下水道に入ろう。この奥には、大物を釣ることができるようになるレベルアップルアーというアイテムがあるのだ。この先必要になってくるので、確実に手に入れておこう。



▲このトゥインクルパークの下に、下水道の入り口がある。



▶レベルアップアイテムGET。目立つので見つけやすいハズ。

STAGE 1 トゥインクルパーク

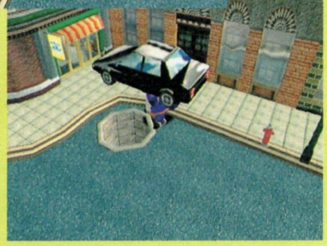
ビッグの最初のお仕事は、カエル君を釣り上げること。走り回る必要は、全くないのだ!!

ビッグの旅はステーションスクエアから始まる



◀冒険が始まったら、路地裏方向へ一直線だ!!

ビッグが最初に訪れるのは、近代都市ステーションスクエア。ここでは、まず最初にレベルアップルアーを取り、路地裏に向かおう。すると、カエルくんが売店前のマンホールに逃げ込んでいくのを発見。後を追って入っていくと、トゥインクルパーク内に入ることができるぞ。内部は一方通行なので特に迷うことはないハズだ。



▶カエルくんが逃げ込んだマンホールは車で塞がれているが、ビッグなら持ち上げ可能だ。



▶マンホールから、下水道、トゥインクルパークへと続く。完全な一本道なので安心して進んでいこう。

CHECK 1　池の右側を狙っていこう！

カエルくんは、トゥインクルパーク内の池に逃げ込んでいる。正面から見て右側の部分に、円を描くように泳いでいるので、うまく狙いをつけて、ルアーを池に投げ込もう。一度水中に潜って、カエルくんの位置を確かめるのもひとつの手だぞ！



▲水際に立てば、水中のようすを見ることが可能だ。



▶もちろん、カエルくん以外の魚も釣ることができる。



ミニゲーム攻略!!

アツいゲームが目白押し！

このページでは、今回で新たに登場した３つのミニゲームを、紹介を交えつつ攻略していくぞ！　冒険の手引きとしてはもちろん、トライアル用のミニゲームとして、得点争いなどにぜひ役立ててほしい。腕を磨いて、高得点を目指すのだっ!!　友だちの度肝を抜いてやれ!!





ザコを破壊しエッグキャリアに追いつこう!!



SKYCHASE ACT2
スカイチェイスACT2

このミニゲームの操作系統は、ACT１とまったく同じだが、敵のパターンは当然違うぞ！

ロックオンを有効に使い高得点を目指すのだ！

このスカイチェイスというミニゲームを極めるのに必要不可欠なテクニックは、やはりロックオン攻撃。敵の出現位置を見極めて、どれだけロックオンできるかが、勝負の分かれめとなるだろう。また、一度に多くの敵をロックオンすればするほど、得点が倍増していくことも覚えておこう。ただし、欲張りすぎると逆に敵を逃してしまうことにもなりかねないのでほどほどに。

▼バルカンを連射しつつロックオンしていく、という戦い方が、理想の形なのだ。





今度のトルネードは変形する!!

トルネードの基本操作

バルカン



▲Ⓐ、Ⓑ、Ⓧのボタンで出せる。ホーミング機能はないので、これだけで戦うのはかなり辛いぞ。

ロックオン



▲Ⓐ、Ⓑ、Ⓧを押しっぱなしにしてロックオンし、ボタンを離すと敵を追尾攻撃する技。

重要 エッグキャリアのビーム攻撃に注意!!

後半に出現する、エッグキャリアのビーム攻撃は、左右どちらかの画面端に移動することで回避できるぞ。破壊力が大きいので必ず避けるように。



▲攻撃はロックオンが最適。

2000点を目指してポコポコ叩け!!



HEDGEHOG HAMMER
ヘッジホッグハンマー

エミーのミニゲームは、モグラ叩きゲーム。プレイヤーの反射神経だけが頼りなのだ！

ターゲットをうまく打ち分けて効率よく得点を稼ごう！

このミニゲームは、典型的なモグラたたきゲームだ。出現するモグラをハンマーで叩いていき、ノルマの2000点を越えればクリアとなる。特徴としては、モグラには３つの種類（右のカコミ参照）があることが挙げられる。それぞれ得点が異なっているので、モグラをうまく打ち分けていけば、間違いなく得点がアップするハズだ。

反射神経を研ぎすまし



とにかく叩けっ!!

出現するターゲットは3種類



ソニックモグラ 100点

一番出現する数の多い、ソニックモグラ。叩くときは、色で判断するようにすると失敗しにくくなるはずだ。

スーパーソニックモグラ 500点



もっとも高得点なモグラ。常にこの黄色いモグラを狙っていきたい。黄色を見たらすぐに叩けるように、反射神経を磨いておこう。

エッグマンモグラ -200点



高得点を目指すなら、絶対に叩いてはいけないモグラ。スーパーソニックモグラに、若干色が似ているところがイヤラシイ。

ニューロ手なづけ講座拡大版！　これでニューロがわかる!!

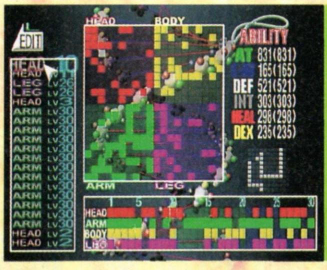
セヴンスクロス

DC	●ドリームキャスト　●発売中　●5,800円
	●NECホームエレクトロニクス　●S・RPG　●使用ブロック172

攻略第４回めの今回は、ニューロを徹底攻略。基本編／応用編の２つでニューロの性格やデザイン入力のコツなどを伝授する。ニューロを手なづけ、強力なパーツを獲得するのだ!!

手なづけ　基本編―まずは、ニューロの性質を知ろう！

ニューロのデザイン識別は、一見ランダムで法則性がないように思われる。しかし、ニューロはいくつかの法則に基づいて、分類を行っており、それを理解すれば、ある程度どう分類されるかを予測できるようになる。そこで基本編では、そのニューロの性質でも、特に覚えておきたいモノを３つピックアップ（性質については右を参照）、解説していくとしよう。



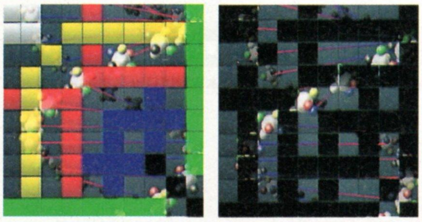
▶傾向を知っていれば、獲得パーツ数は一気に増える。

ニューロはどんな性格？　３つの法則をチェック!!

1．プレイヤーが描いたデザインをニューロが分類する時の基準は、マスが塗ってあるかないかのみで、使用した色はまったく関係ない。
2．最初ニューロは20×20シートの外側（低Lvのパーツ）に配置したがり、分類ができると内側（高Lvのパーツ）も使うようになる。
3．ニューロがデザインを20×20シートに配置する際、類似している部分の多いデザインを近くのマスに置く。逆に、デザインに類似点が少ない（もしくはない）場合はまったく別のマスに置く。

性格その1　使用した色は、分類に関係しない

色は対応した基本能力値を上昇させるだけで、デザインの判断基準にはならない。なので、入力の際は強化したい能力に対応した色だけを使おう。なお、獲得したパーツのLvによる能力値の上がり方を表にした。参考にしてほしい。



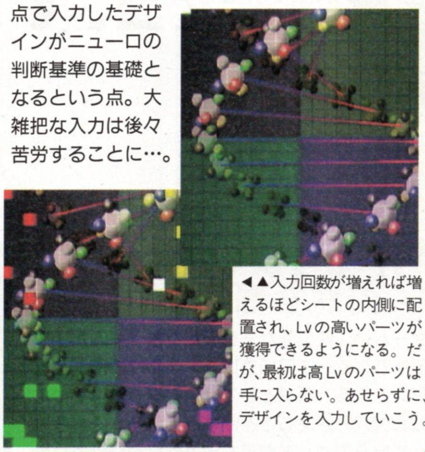
▲どちらのデザインも獲得できるパーツは同じだ。

Lv別取得ボーナスポイント一覧

Lv	ボーナスポイント	Lv	ボーナスポイント
1～3	2	16～17	8
4～7	3	18～19	9
8～9	4	20～24	10
10～11	5	25～27	12
12～13	6	28～29	13
14～15	7	30	15

性格その2　最初は20×20シートの外側に配置したがる。

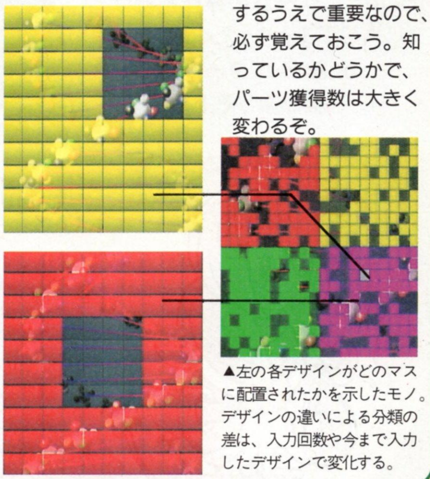
最初のうち、ニューロはどんなデザインを入力しても、20×20シートの外側のマスに置く。20×20シートは中心ほど高Lvパーツが手に入るようになっているため、初めは低Lvパーツしか手に入らない。ここで注意したいのが、この時点で入力したデザインがニューロの判断基準の基礎となるという点。大雑把な入力は後々苦労することに…。



◀▲入力回数が増えれば増えるほどシートの内側に配置され、Lvの高いパーツが獲得できるようになる。だが、最初は高Lvのパーツは手に入らない。あせらずに、デザインを入力していこう。

性格その3　似たデザインを近くに置く

分類ができている（入力回数40回以上）と、ニューロは似たデザインを同じまたは近くのマスに置き、逆に似ていないと遠くに配置する。この性質は、狙ったパーツを獲得（方法は次ページ参照）するうえで重要なので、必ず覚えておこう。知っているかどうかで、パーツ獲得数は大きく変わるぞ。

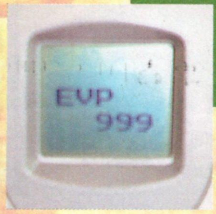


▲左の各デザインがどのマスに配置されたかを示したモノ。デザインの違いによる分類の差は、入力回数や今まで入力したデザインで変化する。

デザインの入力は連続して行うこと

"EVOLUTION"は進化経験値が溜まった毎にするのではなく、なるべくは連続して行おう。なぜなら、１回ずつの入力ではわからない微妙なニューロのパーツの分類の法則に、気づく可能性があるから。また、自分のデザイン入力のクセなども見えてくるので、EVP（進化経験値）をできるだけ獲得した状態で"EVOLUTION"しよう。なかなか獲得できなかった高Lvのパーツが、あっけなく手に入るかも!?





◀▲獲得できるEVPの上限は999。これ以上はいくら敵を倒してもEVPは増えない。なお、デザイン入力が何回できるか知りたい場合は、右の表で確認しよう。

入力回数による必要EVPの違い

入力回数	必要EVP
0～9	2
10～29	5
30～59	10
60～89	15
90～119	20
120～149	25
150～179	30
180～209	35
210～239	40
240～269	45
270～	50

途中でリセットして始めると…

欲しいパーツが獲得できなかったからといって、リセットしないこと。もしリセットをすると、ニューロの分類の法則が狂い、パーツ獲得が困難になるぞ。また何度もリセットし続けると、どんなデザインを入力してもニューロが同じとしか判断しなくなる場合もある……。そのプレイを棒に振りたくないのなら、絶対にリセットするなッ!!

背袋（せぶくろ）チェック　全120種類あるパーツの中には、特定の入力回数でどんなデザインであっても必ず獲得できるモノが存在する。これは血のにじむようなプレイの結果判明した要素なのだが、残念ながら具体的なパーツ名＆回数については公開できない……。もちろん規定回数前でも獲得は可能だ。

手なづけ 応用編──性質をふまえて、パーツ補完をめざす

ここからは基本編で解説した３つの性質を利用した、パーツ獲得法を紹介していく。なかなか思いどおりにパーツが手に入れられない人は、ぜひこの方法を参考にしてみてほしい。ただし、これはある程度入力した状態（20回以上入力済み）だと成功しない。なるべく、ゲーム開始時から試していこう。なお、20×20シートのどのマスで何Lvのパーツが獲得できるかを表にしてみた。目当てのパーツのLvがわかっているのなら、表から位置を導き出し、そのマス付近のデザインを転写。それに似たデザインを入力するなどして、パーツ獲得をめざしていこう。

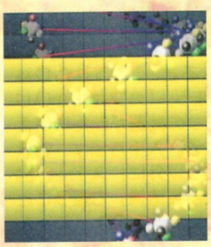
20×20シート Lv 分布表

2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	4	4	4	5	5	5	8	8	8	7	7	7	6	6	6	9	9	4	3
2	9	9	11	11	11	15	15	17	17	16	16	14	14	10	10	10	9	4	3
2	9	10	12	13	13	15	19	17	22	20	16	18	14	12	12	12	11	4	3
2	6	10	12	13	21	19	19	22	22	20	20	18	18	21	13	13	11	5	3
2	6	10	12	21	21	23	25	25	25	24	24	24	23	21	21	13	11	5	3
2	6	14	14	18	23	23	26	28	28	27	27	26	23	23	19	15	15	5	3
2	7	14	18	18	24	26	26	29	28	27	29	26	26	25	19	19	15	8	3
2	7	16	16	20	24	27	29	29	30	30	29	29	28	25	22	17	17	8	3
2	7	16	20	20	247	27	27	30	30	30	30	28	28	25	22	22	17	8	3
3	8	17	22	22	25	28	25	30	30	30	30	27	27	24	20	20	16	7	2
3	8	17	17	22	25	28	29	29	30	30	30	29	27	24	20	16	16	7	2
3	8	15	19	19	25	26	26	29	27	228	28	26	26	24	18	18	14	7	2
3	5	15	15	19	23	23	26	27	27	28	28	26	23	23	18	14	14	6	2
3	5	11	13	21	21	23	24	24	24	25	25	25	23	21	21	12	10	6	2
3	5	11	13	13	21	18	18	20	20	22	22	19	19	21	13	12	10	6	2
3	4	11	12	12	12	14	18	16	20	22	22	19	15	13	13	12	10	9	2
3	4	9	10	10	10	14	14	16	16	17	17	15	15	11	11	11	9	9	2
3	4	9	9	6	6	6	7	7	7	8	8	8	5	5	5	4	4	4	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2

HEAD　BODY　ARM　LEG

1.（入力回数～20）シート全体を塗りつぶしたデザインを入力

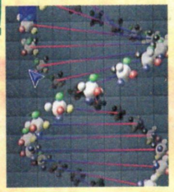
まずは、なるべく画面全体を塗りつぶす（最低でもシートの４分の３以上）ようなデザインを描く。使用する色は、どれでもいいので強化したい能力に対応した色で塗っていこう。また、複数の色を使ってもＯＫだ。そして、約30回このようなデザインをニューロに送り、シート全体を塗ったデザイン＝Lvの低いパーツと教え込む。ただし、同じデザインばかりだと同じパーツばかりになってしまうので、少しずつを変化をつけること。



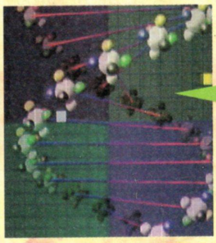
▶これぐらいは最低でも塗っておきたい。

2. １マスだけのデザインを入力し、高LvパーツGET!!

１マス塗ったデザインをニューロに送る。すると、20×20シートの内側に配置され、Lvの高いパーツ獲得できる。なお、何Lvのパーツが手に入るかは、はっきり言って運。Lv30のパーツの場合もあれば、Lv ８なんてことも……。だが、次の入力時に塗りつぶすマスを変えると、高Lvのパーツが入手できることがよくある。試してみるといいだろう。もし、納得のいくLvのパーツが手に入らなければ、１の作業からやり直そう。



▲１マスだけのデザインを入力すれば……。

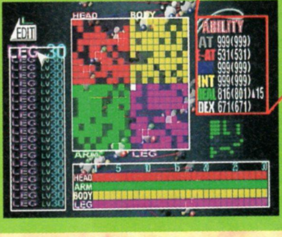


▼20×20 シートの内側へ配置された!!

とことん 基本能力値を上げてみる

ニューロの性格その１の所に掲載した表を見てもらえばわかるが、Lvの高いパーツほど獲得した際に上昇する基本能力値が高い。なので高Lvのパーツが手に入ったら、パーツ獲得を一時中断して、基本能力値アップに励んでみるのもいいだろう。ただし何十回も同じデザインばかり入力していると、ニューロの分類わけの法則が狂う可能性がある。程々にしておくこと。

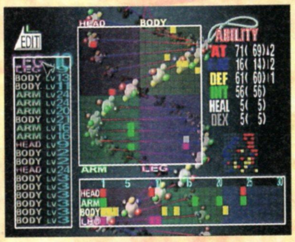




◀Lv30なら67回入力（15×67>999）すれば、能力値MAXに。

3. ニューロの性格その３をフル活用して、間のパーツを補完していく

次に、３分の１ぐらい塗りつぶしたデザインを入力。低Lvのパーツ＝全体を塗りつぶしたデザイン、高Lvのパーツ＝あまり塗りつぶしていないデザイン、とニューロが認識していれば、中間（Lv10～20）のパーツが獲得できる。そして、この作業でパーツ総数が30を越えたら、冒頭で紹介した入力方法に変更。目当てのパーツの近くにあるデザインを転写、１～２マス増やすか減らすかしてニューロに送り、未入手のパーツを獲得をめざす。非常に根気のいる作業だが確実な方法なので、これで残りのパーツを補完していこう!!



NECホームエレクトロニクス公認進化コンテスト

「81万分の1の可能性」まだ間に合う!!

（締め切り：２月17日必着）

「81万分の１の可能性」の締め切りもあとわずか。まだの人は急いで送ろうッ!!　応募方法：自慢の形態がわかる画面（右のような画面）をＶＨＳか写真に撮り、それを住所、氏名、年齢、電話番号、各パーツのLv＋キャラの想い入れを書いたメモと一緒に右のあて先まで送ってください。



この画面を、ビデオ（VHS）または写真に撮って送ってください。

（あて先）

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
「81万分の１の可能性」係

背袋（せぶくろ）ちぇっく　本作をクリアするために不可欠なパーツは、平地／海／沼が歩行可能な脚だけ。基本能力値はパーツ獲得時に上昇可能だから、これらの脚が１種類でもあれば上半身が〝ORIGIN〟でも天使と戦うことができるのだ。どれだけ少ない種類のパーツでクリアできるか、めざしてみてはどうかな？

かゆい所に手が届く役立ちデータ満載！

戦国TURB

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 ●NECホームエレクトロニクス
●A・RPG ●使用ブロック数19 ●PP

第9話からはじまる裏面では、ドッパ率いるエイリアン軍が登場。コイツらに立ち向かうには、ここで攻略のコツを頭にたたきこめ！

対エイリアン戦の第10～13話を大攻略！

ねこ国とひつじ国の戦を引き起こした張本人・ドッパを倒すため、じのちゃんは新たな戦いに出発！というワケで今回は、最終決戦目前の第10～13話を徹底攻略だ。対エイリアン戦の必勝法やクエストの紹介など、役立ち情報がいっぱいだよん。



◀じのちゃん&ねこ兵士に、たいにゃんを食べさせて強くしてるかな？

キビしい戦いがまだまだ続く！

POINT1 3つの武器が新登場!!

裏面に入ると、「こうせんじゅう」「たいほう」「カプセルかいじゅう」の3つの武器が新たに使えるようになる。入手方法は、各ステージで拾う以外に、ステージ64にある「武器製造機」で買うことができるのだ。その際は、「にゃんにゃんコイン」が必要だぞ。どの武器が買えるかはランダムで決まることに注意しよう。それにしてもヘンな名前ばかりだ…。

系統	名称	攻撃力	使用回数
こうせんじゅう	ピッカリこうせん	140	49
	ピカピカこうせん	150	41
	パケットガン	160	33
	パケットレーザー	170	25
	しどバレット	180	20
	ホロレーザー1	200	14

系統	名称	攻撃力	使用回数
たいほう	ばくシリンダー	150	24
	つつファイア	160	20
	バズキャノン	170	18
	PVSGミサイル	180	12
	パールほう	190	8
	バズコックS	200	5
カプセルかいじゅう	うなじゅう	200	5
	ごじ	220	5
	モス	240	5
	ジュラ	260	5
	Zロス	280	5
	ラストうなじゅう	300	5

電撃の おすすめ武器はコレ！

わが電ドリ編集部がおすすめする、エイリアン撃退に絶大な効果のある武器・ベスト3を発表！ぜひぜひ、試してみてちょ～だい。

1位：たいほう
ダントツ1位！　使用回数が少ないので、いっぱい集めるようにしよう。

2位：リング
広範囲に攻撃できるのがいい。じろう部隊、ヌアラウェラにはこれで十分。

3位：カプセルかいじゅう
敵を1カ所に集めて、まとめて倒すことができる。威力は武器の中で最強だ。

POINT2 5体のエイリアンはこう倒せ!!

第10話から13話までに登場するエイリアンは、全部で5種類。じろう部隊以外は、すべてレーザーや大砲のような遠距離攻撃をしかけてくるのでタチが悪い。しかし、ここで紹介する必勝法さえマスターすれば、ダメージを最小限に抑えてクリアすることができるハズだ！



▲ひつじ軍との戦以上に、レーダーで敵の場所を確認することが大切になってくる。



敵を誘導
◀敵の位置をマップやレーダーで確認し、囲まれないように安全な場所へすばやく移動。そして攻撃の準備を。



飛び道具で攻撃
◀レーダーに敵が表示されたら、その方向を向き「たいほう」などをぶっ放す。敵を1カ所に集められたらグー。



逃げる！
◀攻撃したら、敵との間合いをとるために安全な方向へ逃げる。そして、また攻撃。この繰り返しで戦おう。

[エイリアンリスト]

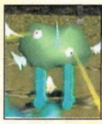
第10話から13話までに登場する5種類のエイリアンを、ここで紹介しよう。名前も姿もヘンテコでおもしろいぞ。



じろう部隊
小さな蝶のようなエイリアンの集団。本物はその中の1体で、そいつを倒さないとダメ。



ヌアラウェラ
ウーパールーパー（なつかしい！）のような姿。しっぽからレーザーを放ってくる。



ソルビトーレ・ヴァーガ4
目から拡散レーザーを撃ってくる。こいつも近づかずに、遠くから「たいほう」で倒そう。



Dダクタクプライス兄弟
2体のエイリアンが操縦する乗り物から、3方向の誘導弾が飛んでくる。遠くから攻撃せよ。



つきすみ
巨大な姿のエイリアン。広範囲に効果がある爆弾を投げてくる強敵なのだ。

POINT3 裏面でのクエストを紹介

ここで紹介している各クエストは、物語には直接関係ないけれど、見ておくとこの世界観をより楽しむことができるぞ。ここでは、裏面で登場するクエストの発生条件と終了条件、そしてその内容を紹介していこう。どうせプレイするなら、全部のクエストを見て、『TURB』世界の魅力を満喫しよう。

アフちゃん
はじめ　初めて話しかけた時
おわり　まるせりーのが友だちになった時



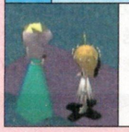
遺跡の前にいるアフちゃんと何度も話したあと、まるせりーのにアフちゃんのことを聞いてみよう。2人は友だちになれるかな？

どこかでみたかお
はじめ　第10話がはじまった時
おわり　第10話が終わった時



ドッパと対面したじのちゃんだが、どうやら彼のことをあまり覚えていない様子。いろんな人に、ドッパについて聞いてみよう。

ねこのゆめ
はじめ　第10話がはじまった時
おわり　第12話が終わった時



「ねこのゆめ」について、いろいろな情報が聞ける。でも、結局「ねこのゆめ」について、詳しいことはわからないんだよね…。

らいよん文明
はじめ　第11話でひつじ博士に話しかけた時
おわり　第15話が終わった時



謎の「らいよん文明」について、ひつじ博士からいろいろ聞ける。とくべつくまからはポエムを聞くことができるぞ。

モリーナ
はじめ　第12話がはじまった時
おわり　第13話が終わった時



モリーナについて、みんなの意見を聞いてまわれる。モリーナはどうやらみんなの人気者らしい。意外な人物が好意を抱いている？

ドッパ
はじめ　第12話がはじまった時
おわり　第13話が終わった時



ドッパについていろいろな情報が聞ける、2つめのクエスト。ねこ軍でもドッパが好きな人がいるのだ。ドッパって何者なんだ？

にんげん文明
はじめ　第13話でなのれー博士と話した時
おわり　第15話が終わった時

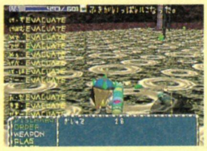


なのれー博士から「にんげん文明」について、アレコレ聞ける。また、とくべつくまに話しかけると、ステキなポエムが聞けるのだ。

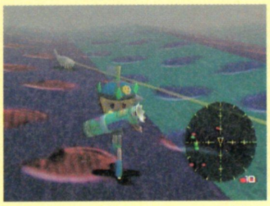
くま・うさぎはここにいる
第10～13話までのくま、うさぎ出現ステージを紹介。第10話は、ステージ70、74。第11話はステージ78、81。第12話はステージ94。第13話はステージ97だ。ちなみに、ここから仲間にするとしたら、攻撃が得意な「ORAORA系」になりやすい、くまがおすすめだぞ。

第10話　武装して挑もう!!

第10話のクリア条件は、すべてのステージをクリアすること。そのためには、第9話のステージ64に新設された「新ねこ城」の「武器製造機」をどんどん活用しよう。ここで武器を買い、装備を強化することをおこたらないこと！



◀ここから新たにヌアラウェラが出現。手強いヤツだ。



▲「けん」や「て」などの、近距離攻撃の武器は全部捨ててしまってもいい。

[出現する敵]

第11話から、敵は数パターンのパーティで出現。「入手できるアイテム」表内の各ステージ数にあるⒶやⒷは、出現する敵のパターンを表しているぞ。

じろう部隊×5
ヌアラウェラ×5

[入手できるアイテム]

各ステージに落ちているアイテムを、すべて網羅！　「リング」系の武器は大きな戦力となるので、全部拾っておこうね。

67	ジュース
	ごはん
	にゃんにゃんコイン
	うにあじ
	ヒューズしゅり
68	なし
69	なし
70	みず
	グラッパ
	にゃんにゃんコイン
	にゃんPZS
	ジャジャジャジャ
71	みず
	ふぉあふぁらーん
	にゃんにゃんコイン
	ばくさつぼう
	パチパチばくだん
72	はらんバンジョー
	ジュース
	にゃんにゃんコイン
	チュピーマタンゴ
	どろぼうぐも
73	みず
	ジュース
	にゃんにゃんコイン
	にゃんぐ
	パチパチばくだん
74	グラッパ
	みず
	にゃんにゃんコイン
	クラッカーづめ
	くさり

第11話　遺跡がまたまた登場

表面で登場したひつじ博士が新しい研究所を作り、ステージ84で再びじのちゃんを待ち受けている。また、第11話からエイリアン軍にソルビトーレ・グァーガ4が加わり、戦はますます激化してくるぞ。敵に囲まれることが多くなるので、ねこ兵士たち全員に飛び道具を装備させ、対等に戦えるようにしておくこと。回復アイテムも忘れずに！



▲ステージ78を制圧すれば、次の話に進める。またもや遺跡があるステージ。

[出現する敵]

パターンⒶ	じろう部隊×4
	ヌアラウェラ×4
	ソルビトーレ・グァーガ4×4
パターンⒷ	じろう部隊×5
	ヌアラウェラ×5
	ソルビトーレ・グァーガ4×5

[入手できるアイテム]

75Ⓐ	みず
	ジュース
	にゃんにゃんコイン
	ぎしゅZ
	Pタイフーン
76Ⓐ	グラッパ
	ジュース
	にゃんにゃんコイン
	ヒューズしゅり
	Pタイフーン
77Ⓐ	ケーキ
	みず
	にゃんにゃんコイン
	にゃんPZS
	ジャジャジャジャ
78Ⓑ	ふぉあふぁらーん
	ジュース
	にゃんにゃんコイン
	ばくさつぼう
	どろぼうぐも
79Ⓐ	なまビール
	グラッパ
	にゃんにゃんコイン
	チュピーマタンゴ
	にゃんぐ
80Ⓐ	ケーキ
	ジュース
	にゃんにゃんコイン
	にゃんぐ
	パチパチばくだん
81Ⓐ	ふぉあふぁらーん
	みず
	にゃんにゃんコイン
	クラッカーづめ
	くさり
82Ⓐ	ドーナツ
	ジュース
	にゃんにゃんコイン
	ぎしゅZ
	Pタイフーン
83Ⓐ	なし
84Ⓐ	なし

第12話　ついにドッパと対戦！　しかし…

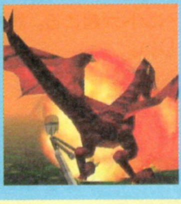
第12話のクリア条件は、ドッパを倒すこと。そのにっくきドッパは、ステージ91に出現するぞ！　しかし、ヤツは本気を出していないらしく、倒しても逃げられてしまうのだ。それでもきちんと次のお話に進めるからご安心を。敵との戦いもますます激しくなるので、「！ブラックようせい」を常に持っておこう。



▲ステージ88にある酒場には、きゃめろんがいる。彼女にモリーナのことを聞くと、おもしろい話が聞けるぞ。

VS.ドッパ

ドッパは、離れていると地をはうビームや2方向に飛ぶ弾を放ってくるけれど、よく見ていれば避けられるハズ。だから、「たいほう」で遠距離攻撃するのがイイ。



▶「カプセルかいじゅう」は避けられてしまうぞ。

[出現する敵]

パターンⒶ	じろう部隊×4
	ヌアラウェラ×3
	ソルビトーレ・グァーガ4×4
	Dダクタクプライス兄弟×4
パターンⒷ	じろう部隊×4
	ヌアラウェラ×3
	ソルビトーレ・グァーガ4×3
	Dダクタクプライス兄弟×5

[入手できるアイテム]

85Ⓐ	みず
	ケーキ
	にゃんにゃんコイン
	ばくさつぼう
	ジャジャジャジャ
86Ⓐ	ジュース
	ドーナツ
	にゃんにゃんコイン
	にゃんPZS
	ヒューズしゅり
87Ⓑ	グラッパ
	ふぉあふぁらーん
	にゃんにゃんコイン
	うにあじ
	Pタイフーン
88Ⓐ	みず
	くすり
	にゃんにゃんコイン
	どろぼうぐも
	チュピーマタンゴ
89Ⓑ	ジュース
	なまビール
	にゃんにゃんコイン
	ヒューズしゅり
	ぎしゅZ
90Ⓑ	みず
	なまビール
	にゃんにゃんコイン
	にゃんぐ
	くさり
91Ⓑ	グラッパ
	ぽんたー
	にゃんにゃんコイン
	パチパチばくだん
	チュピーマタンゴ
92Ⓑ	みず
	ジュース
	にゃんにゃんコイン
	どろぼうぐも
	ばくさつぼう
93Ⓑ	くすり
	ジュース
	にゃんにゃんコイン
	パチパチばくだん
	ばくさつぼう
94Ⓑ	グラッパ
	ダーリじん
	にゃんにゃんコイン
	クラッカーづめ
	にゃんPZS

第13話　強敵「つきすみ」出現!!

ここからは、エイリアン軍につきすみという巨大な敵が参戦してくるぞ。こいつは、爆弾を投げてくる強敵なので、攻撃力の高い「たいほう」で、遠距離攻撃をしかけよう。

[出現する敵]

パターンⒶ	じろう部隊×3
	ヌアラウェラ×2
	ソルビトーレ・グァーガ4×3
	Dダクタクプライス兄弟×3
	つきすみ×4
パターンⒷ	じろう部隊×4
	ヌアラウェラ×3
	ソルビトーレ・グァーガ4×5
	Dダクタクプライス兄弟×6
	つきすみ×6
パターンⒸ	じろう部隊×4
	ヌアラウェラ×4
	ソルビトーレ・グァーガ4×6
	Dダクタクプライス兄弟×5
	つきすみ×5
パターンⒹ	じろう部隊×4
	ヌアラウェラ×5
	ソルビトーレ・グァーガ4×5
	Dダクダクプライス兄弟×4
	つきすみ×7

[入手できるアイテム]

75Ⓐ	みず
	ふぉあふぁらーん
	にゃんにゃんコイン
	くさり
	ジャジャジャジャ
76Ⓐ	ジュース
	なまビール
	にゃんにゃんコイン
	ぎしゅZ
	ヒューズしゅり
77Ⓐ	みず
	ダーリじん
	にゃんにゃんコイン
	にゃんぐ
	うにあじ
98Ⓐ	ジュース
	ケーキ
	にゃんにゃんコイン
	どろぼうぐも
	にゃんPZS
99Ⓐ	グラッパ
	ふぉあふぁらーん
	にゃんにゃんコイン
	ぎしゅZ
	にゃんPZS
100Ⓑ	くすり
	にゃんにゃんコイン×3
	にゃんぐ
101Ⓒ	みず
	ケーキ
	にゃんにゃんコイン×2
	クラッカーづめ
102Ⓑ	なまビール
	にゃんにゃんコイン×2
	くさり
103Ⓓ	みず
	ふぉあふぁらーん
	にゃんにゃんコイン×2
	ぎしゅZ

注目　『戦国TURB』特製コートプレゼント!!

NECホームエレクトロニクスが1月30日、『TURB』の「くま」を都内各地で無料配布したぞ。街ゆく人々は、突然のプレゼントに大はしゃぎ！　さらに、今回は『TURB』特製コートをプレゼント！　希望者はハガキに住所・氏名・電話番号を明記し、当編集部「TURB⑥」係まで。



▲くまをゲットできた幸運なみなさん、おめでとう。大切にしてね。



1名様に!!

妖精たいにゃんはここにいる

くまたちと同じく、妖精の居場所を紹介。第10話のステージ72。第11話のステージ76、80。第12話のステージ85、88、89。第13話のステージ95、102。なかでもステージ72、95、102には、とくべつようせいとブラックようせいがいるので、要チェックだ！

電撃Dreamcast VOL.6

平成9年2月28日第三種郵便物認可
1999年2月26日（隔週金曜日発行）第4巻第4号通巻49号
発行人／塚田正晃　編集人／長谷川真

発行 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
TEL.03(5281)5226／編集

発売 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03(3238)8605／営業

定価550円 本体524円

T1124564020553 ©Media Works 1999 印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24564-2/26

ルームメイトW

SS	●セガサターン　●発売中　●5,800円
	●データム・ポリスター　●SLG　●2枚組

攻略第2回めの今回は、DISC2に収録されているイベントの発生条件をリストアップ!!　さらに、お目当ての娘とのエンディングを見るための分岐条件も大公開だ。

最終攻略！　告白直前(11月16日)までのイベントの発生条件を大公開!!

物語後半のイベントは、前半に比べて関連のあるイベントを見ていないと発生しないなど、発生条件が複雑なモノが多い。それらの特殊な手順を必要とするイベントに関しては、それぞれ解説を付けている。しっかりチェックしてほしい。また、押さえておきたいイベントもここで紹介しているので、目を通しておこう。なお前号でも説明したが、イベント終了後、次のイベントを見るためには最低でも1時間以上間隔が必要。発生時間が重なっているイベントを見る場合などは、特にそのあたりに注意して起動させていくこと。



▲イベントの発生は時間がカギ。ゲームはリアルタイムで進行するから、常に現在時間を把握してプレイするのだ。

日付	No.	時間	場所	イベント内容
11月7日	1	7:00-9:59	キッチン	朝食(ワーゲン)
	2	10:00-14:59	トイレ	ペイントの質問
	3	15:00-17:59	庭	洗濯物を取り込む
	4	15:00-17:59	リビング	海水浴
	5	15:00-17:59	リビング	安倍川餅
	6	18:00-20:59	キッチン	夕食
8日	7	1:00-4:59	自分の部屋	怪談話　質問
	8	7:00-9:59	キッチン	朝食(ドライブ)
	9	18:00-20:59	キッチン	夕食
9日	10	5:00-7:59	洗面所	優子節水
	11	7:00-8:59	キッチン	朝食(テスト)
	12	18:00-21:59	リビング	星占い
	13	18:00-21:59	リビング	デートの思い出
	14	18:00-21:59	リビング	かおりの同級生　質問
10日	15	6:00-8:59	キッチン	朝食(流星群)
	16	18:00-19:59	キッチン	かおりの父の話
	17	18:00-20:59	リビング	かおりの金銭感覚
	18	22:00-23:59	リビング	かおりの母の話
11日	19	00:00-1:59	優子の部屋	優子のアルバム
	20	6:00-8:59	キッチン	朝食(ジャム)
	21	16:00-17:59	玄関	優子　夕立
	22	18:00-20:59	キッチン	夕食(チーズフォンデュ)
	23	19:00-20:59	リビング	かおり　赤ちゃんの話
	24	21:00-22:59	リビング	かおり新聞の質問
	25	22:00-23:59	リビング	実験台
12日	26	00:00-1:59	リビング	怪談
	27	5:00-6:59	トイレ	朝の虹　質問
	28	6:00-8:59	キッチン	朝食(ヘアースタイル)
	29	16:00-17:59	洗面所	優子　ブラッシング
	30	18:00-23:59	優子の部屋	優子作曲の準備
	31	22:00-23:59	リビング	かおりペディキュアの質問

No.5のイベントの展開でイベントの話題が変化

No.5のイベント内の質問（下の写真）に、どう答えたかでNo.6の冒頭の部分の話題が若干変わる。ちなみに、ここで〝メンテナンスする〟を選んでおけば、11月8日のデートイベントの話が理解しやすくなるぞ。



▲〝メンテナンスしない〟を選択しても、得をすることはないので〝メンテナンスする〟を選べ。

ドライブ



◀こちらを選ぶと、かおりちゃんの機嫌が良くなる。

カレー



◀メンテナンスをしないと、夕食の話だけで終了。

7:00～9:59の間に起動させて横浜へドライブに行こう!!

11月8日（18日め）は絶対に7:00～9:59の間に立ち上げて、数少ないデートイベントの機会をモノにするのだ。



Pメールイベントで誰に質問する？

11月9日（19日め）の10:00 ～15:59に起動させると、Pメールイベントが発生。ここで特定の選択肢を選ぶと、その後イベントが起こる。詳細は下にまとめたのでそれを参考にプレイしていってほしい。

“何かすることがあるか、聞く”を選択後11:00～15:59の間に

かおりちゃんはトイレへ



▲かおりちゃんの場合は、トイレ掃除。

優子ちゃんはリビングへ



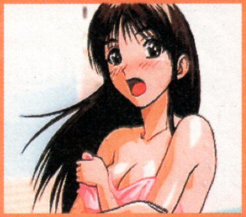
▲優子ちゃんの場合は、花瓶の水代えだ。

ルーマー超まめ知識　右上のPメールイベント追加：かおりちゃん、もしくは優子ちゃんに頼まれたことをきちんとした後、22:00 ～23:59 の間に洗面所に行く。すると、それぞれの女の子からお礼を言われ、彼女たちの機嫌が良くなる。不機嫌な状態の娘がいるのなら、このイベントを活用して機嫌を直しておこう。

日付	No.	時間	場所	イベント内容
13日	32	6:00-8:59	玄関	前髪を切る
	33	18:00-20:59	リビング	口げんか
	34	21:00-23:59	リビング	停電
14日	35	8:00-11:59	リビング	アレルギーの質問
	36	8:00-11:59	リビング	かおりの通学
	37	9:00-11:59	リビング	かおり　掃除機
	38	12:00-14:59	庭	優子　仙台の話
	39	15:00-17:59	庭	コインを探す
	40	18:00-20:59	キッチン	夕食(バジリコ)
	41	18:00-21:59	リビング	テレビ故障
	42	18:00-21:59	リビング	優子の曲完成
	43	22:00-23:59	リビング	ホームシック
	44	22:00-23:59	伝言板	優子　パパとママの話
15日	45	1:00-4:59	キッチン	眠れない夜
	46	7:00-9:59	キッチン	朝食(ごはんつぶ)
	47	15:00-17:59	洗面所	不機嫌な優子1
	48	15:00-17:59	キッチン	不機嫌な優子2
	49	18:00-20:59	キッチン	夕食(みかん)
	50	18:00-20:59	リビング	襟を直す
	51	18:00-20:59	リビング	採血の実習
	52	21:00-23:59	洗面所	シャンプーを取る
16日	53	6:00-8:59	キッチン	寂しい朝食
	54	17:00-19:59	キッチン	寂しい夕食
	55	18:00-21:59	玄関	寂しい靴
	56	18:00-21:59	リビング	寂しいアイロン
	57	22:00-23:59	洗面所	寂しい歯磨き

14:59までに立ち上げておいしいイベントを見るのだ。

13日（23日め）の14:59までに起動させると、外出するか聞かれる。ここでは"外出する"を選択。そして……。



▲15：00～17：59の間に再び立ち上げれば、彼女たちと……♡

以前に特定のイベントを見ておかないと…

No.42とNo.43のイベントは、あらかじめ特定のイベント（具体的なイベントNoは下記参照）を見ておかないと発生しない。特にこのイベントは、関連のあるイベントが日付をまたいで設定されているので、要注意だ。

No.42はNo.30
No.43はNo.18 **を体験してないと発生しない**



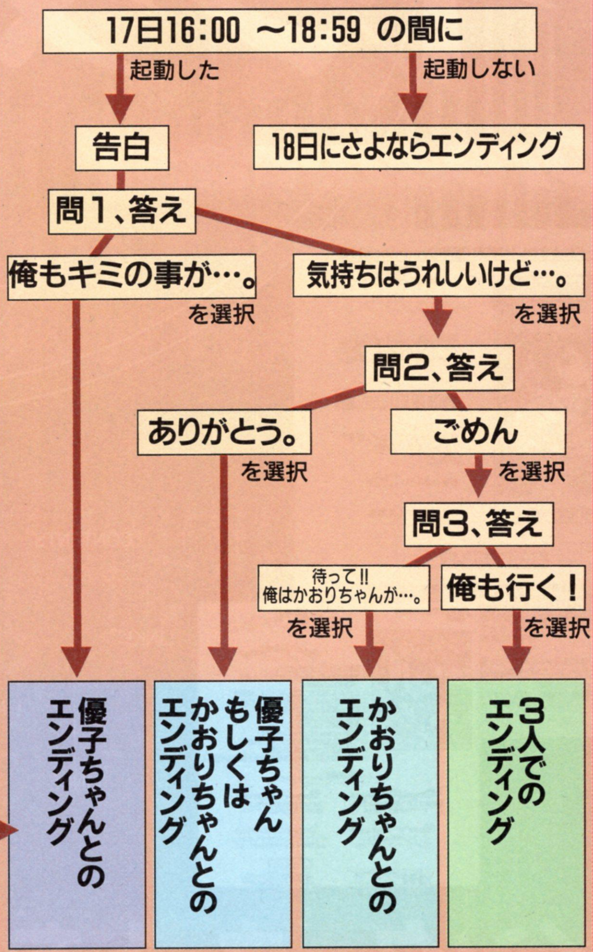
▲このイベントでは、優子ちゃんの歌を聴くことができる。



▲かおりちゃんの気持ちを知るうえでは重要なイベントだ。

注目 後悔したくなければ、11月17日(27日め)は必ず、16:00～18:59の間に起動させよう

11月17日（27日め）の16:00～18:59の間に立ち上げると、告白イベントが発生。このイベントでどんな行動を取ったかで、どのエンディングに進むのか決まってくる。もし、16:00～18:59の間に起動させないと次の日に2人とお別れになり、ゲーム終了となるので確実にこの時間帯に立ち上げること。また、イベント内では選択肢を1つでも選び間違えると、狙っていた娘とのエンディングが見られない恐れもある。右にエンディングの分岐をフローチャートにしたので、これを参考に慎重にプレイしていこう。



これ以後は愛情値が重要になる

告白イベントの後の展開は、主人公に対する彼女たちの気持ちを表した"愛情値"が重要。いくら正しいルートを進んでも、この値が低いとハッピーエンドとならない。右に愛情値を効率よく上げれるイベントの発生条件を掲載した。ぜひ参考に。



▲彼女たちの機嫌と愛情値は別モノ。上機嫌でも愛情値が低いことがあるのだ。

フリーイベント発生条件

場所
リビング、玄関
洗面所

日時
●10月29日～11月2日、11月7日、8日は18:00～23:59
（※10月30日はなし）
●11月6日、10日～12日14日は18:00～22:59

ルーマー超まめ知識 エンディング分岐補足：表内の左から2番めのエンディングには、2パターンある。1.優子ちゃんとデートして彼女とのエンディング。2.優子ちゃんとのデートをすっぽかしてかおりちゃんとデート、そしてかおりちゃんとのエンディング。どうしようか迷っている人はこのルートを選ぶといいぞ。

ビギナー必見！ 特集 イチから教える

ドリームキャストが発売されて早2カ月余り。すでに15万人以上がユーザー登録を済ませているとはいえ、登録したまんま、ゲーム以外では使っていない人も多いんじゃないかな？

Internet

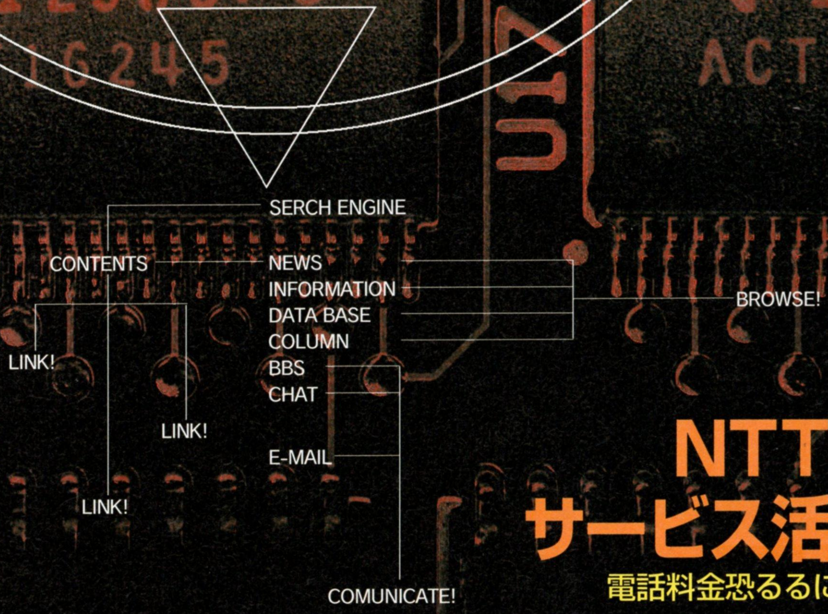
ドリームキャストでインターネット

Dreamcast

今回の特集は、そんな人たちに贈るインターネット攻略講座。ホームページの探し方、BBS・チャット・メールの活用術、気になる電話料金の節約法などなど、完全解説していくぞ!!







NTT直伝サービス活用法

電話料金恐るるに足らず！

インターネットを自由に使いこなそう！

KEY WORD 1 BROWSE

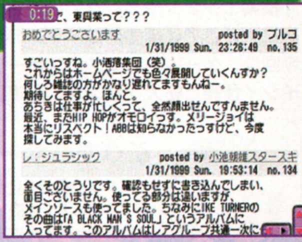
まずはインターネットの世界へ飛び出そう!!

ネット上には魅力的なコンテンツがいっぱい！

「Dricas」やセガのホームページを覗くだけでもインターネットは楽しめる。でもそれは、インターネットという世界の氷山の一角に過ぎない！ 世界中には、何万何十万というホームページがあって、それぞれに趣味嗜好を凝らした楽しいコンテンツが山のようにあるのだ。たとえばゲームだけとっても、攻略法やデータベース、登場キャラクターに焦点を当てた（萌え系？）ページ、掲示板で情報交換を目的としたページなど、HPの作りは千差万別。では、そんな魅力いっぱいの世界を満喫するにはどうしたら良いか。ここはひとつ、勇気を振り絞って外界へ飛び出してみようじゃないか！



▶インターネットの楽しみのひとつは情報収集！

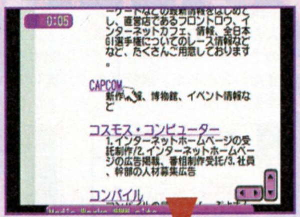


▲見る（読む）だけじゃなく掲示板やチャットでコミュニケーションを図るのも一興。

おもしろいHPを探し出すためには──？

ドリームパスポートでアクセスすると、セガが用意したコンテンツ「Dricas」とセガのHPはすぐに閲覧できる。しかし、他のホームページへ行くには？ 探し出す手段は？ と悩む人が多いんじゃないかな。手っとり早く他のHPへいくには、リンクという他のHPへジャンプするためのページを利用するのが基本だ。多くのHPは、トップページからリンクへ直接行くことができるのでネットサーフィンしやすいが、セガのHPは少々特殊で、リンクページへ行く（探す）のが一筋縄ではいかない。方法としては、セガHP内のコンテンツを検索するサーチエンジンで「リンク」と入力してリンクページを探し出すといいだろう。また、有名な検索エンジンである「goo」もセガHP内にリンクされているので、これを利用して目的のHPを探すのも賢いぞ。gooの使い方については、下の欄で詳しく説明するので割愛させてもらうとして、他にもさまざまなHPへ飛ぶ方法はある。近頃は企業の広告や商品にURLが記載されているケースが多く、それらを打ち込んでHPへ飛んでみるのも手だ。ゲームソフトのマニュアルや雑誌の広告で興味がわくものを見つけたら、とりあえずURLを入力してみてはどうかな？

リンクをたどる（ネットサーフィン）



◀ちょっと手前味噌だけど、メディアワークスHPのリンクから他のメーカーのHPへ。

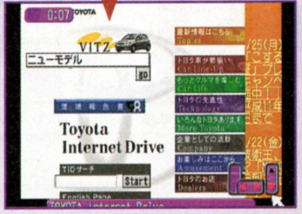


▶ほら、このとおり！ こうやって他のページへ飛ぶ方法もあるのだ。

URLを入力してHPへ突入！



◀雑誌の広告に企業のHPアドレスが掲載されていることも多い。これはトヨタの広告。



▶広告に記載されているURLを入力してトヨタのHPへ突入！ こういう手段もあり。

検索エンジンを使って探し出す

一歩先行く検索エンジンの使い方

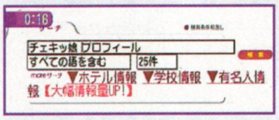
goo編

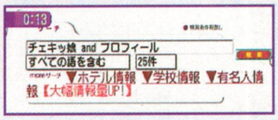


▶「チェキッ娘」だけでは、65件もが検索されてしまう。これじゃ使いものにならない。

ヒット数が多いなあ…

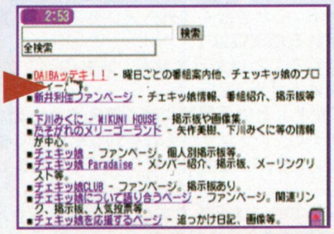
そんなときはAND・NOT検索でしぼり込め





▲入力欄に「チェキッ娘 プロフィール」と半角スペースを空けて文字例を入れる。または、半角空けて〝AND〟と入力してもよい（AND検索）。

では、実際に検索エンジンを使ってチェキッ娘のオフィシャルHPを探してみよう。gooの検索覧に「チェキッ娘」と入力して検索をスタート！ しかし、数多く件数がヒットしてしまい、これでは探すのにひと苦労してしまう。ここで役立つのがAND・OR・NOTといった絞り込みスイッチの適用だ。詳しくは写真での手順を読んでみてね。



◀検索文字例の後に〝NOT〟を入れて、検索してほしくない文字を入れるのも絞り込みテクだ。

しぼり込めたら行ってみよう！

CHECK POINT 気に入ったページは保存しておこう。

リンク先や検索エンジンで発見したHPが気に入ったら「しおり」にそのHP情報（URL）を記録しておくクセをつけておこう。そうすれば、2度め以降は「しおり」を開いて目的のHPへすぐにジャンプできるのですごく便利！ ただし「しおり」はVMにセーブしないと、データを取っておくことができないぞ。



◀しおりにHPを登録！ これで次回からは一発呼び出しできる。

はみだし情報 なぜなに検索スイッチ：○○と○○のようなAND検索は上で説明したとおり。ほかにもOR（○○か○○）やNOT（○○から○○を除く）という検索方法があるので、用途に応じて使い分けると的確な検索ができるぞ。ちなみに入力方法は、AND、OR、NOT を検索文字の間に半角英字で入れる。

絶対後悔しない 編集部のおすすめサイト!!

「検索エンジンやリンクでは漠然としすぎて悩んでしまう！」という人のために、ここでは編集部おすすめのサイト（HP）をいくつか紹介しよう！今回は、ゲーム、アニメ、スポーツという3つのジャンル。ここへ行けばオイシイ情報と膨大なリンクの恩恵にあやかれるぞ！

CHECK POINT　こうゆうホームページには要注意!!

リンクや検索で見つかるHPのなかには「有料サイト」といって、閲覧するのにお金を取られるページがあるので注意。ただし、サインアップの要求があるため知らない間に課金される心配はない。

ゲーム

●ZDNet GAMESPOT

アメリカに本拠地を置く情報発信サイト「ZDNet」が開設した、ゲーム業界に関する情報満載のページ。内容はコンシューマに留まらず、パソコンゲームの情報も網羅した業界通サイトだ。



http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

●ブルートホームページ

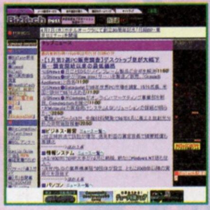
全国各地に店舗を置くゲームショップ「ブルート」のHP。ファミコンから現在まで、全機種全ソフトのデータベースやゲームメーカーへのリンクが充実。ぜひ、しおりに登録しておきたいページ。



http://www.brut.co.jp

●日経BP BizTech

ゲーム系のHPではないが、日本経済、技術に関する情報量と速報性には目をみはるものがある。最近では、PS2の情報をいち早く公開したことで有名な情報サイトだ。ハード系の情報がとにかく速い。



http://biztech.nikkeibp.co.jp/biztech/

アニメ

●NIFTY SERVE AnimeFan

アニメに関することならココしかない！　というくらいメジャーなサイト。アニメ系声優のイベント、CDやLDなどのリリース情報は1、2を争う速さだ。ニフティ会員オンリーのページもあり。



http://www.nifty.ne.jp/animefan/

●サンライズHP

あの「ガンダム」シリーズを手がけたサンライズのHP。ニフティのサーバー内にあるため、ニフティ会員専用のコンテンツも多いが、サンライズ作品の情報をいち早く知りたいならココしかない！



http://www.nifty.ne.jp/station/sunrise/

●サーファーズパラダイス

アニメやゲーム（ゲームミュージックを含む）の個人サイト情報に強い検索サイト。個人の萌え系のHP登録が多いので、マニアなら押さえておきたいところだ。選択式の検索処理も初心者にうれしい。



http://sp.cup.com

スポーツ

●日刊スポーツコム

日刊スポーツのHP。新聞に負けず劣らず情報の更新が速い！　記事の一部をダイジェストで掲載し、スポーツに関する読みもの（コラム）が充実しているので、スポーツファンなら毎日チェック！



http://www.nikkansports.com/

●日本野球機構

プロ野球の情報を事細かにチェックできるプロ野球機構の公式サイト。セ・パ両リーグの公式戦全日程表から公式記録集など、プロ野球のことなら何でもわかる。12球団公式サイトへのリンクもあり。



http://www.npb.or.jp

●中田英寿オフィシャルホームページ

セリエAで大活躍の中田英寿オフィシャルHP。見どころは、中田英寿本人から送られるメールが掲載され、彼の近況が逐一わかるというスポーツ紙真っ青のコンテンツ。ファンにはたまらないよね！



http://nakata.net

インターネットブラウズ（閲覧）に関して覚えておきたいこと

FAQ集

Q：ドリームパスポートではちゃんと表示できないHPがあるんですが、なぜですか？　また、動画再生や音楽再生ができないんですか？

A：ドリームパスポートのブラウザ（閲覧ソフト）としての機能は、HTML3.2をサポートしているためほとんどのHPは見れるものの、HTML4.0といった3.2からの追加機能を使ったページやJavaという言語（記述）を使用した高度な表示形式を使ったページは、残念ながら正しく表示されません（中田英寿オフィシャルHPのトップページなど）。また、ShockWaveやリアルオーディオといったプラグインにも対応していないため、動画やオーディオの再生も今のところは不可能です。しかし、将来的にプラグイン対応も考えているらしいので期待しましょう!?

Q：海外サイトを見ると、電話料金も高くなるの？

A：国際電話と違って、インターネットの接続は最寄りのアクセスポイントまでの使用（通話）料金しかかからないので、海外へアクセスしても料金は変わりません。心おきなく海外へアクセスしてください。

Q：ブラウズ中に、自分のメールアドレスなどが勝手にばれる危険性は？

A：ブラウズしているだけならメールアドレスが他人にばれることはありません。HPのアンケート類で、記入情報を送信するとメールアドレスがばれる可能性はあります。

Q：「あなたは18歳以上ですか？」とか「あなたは男ですか？」という質問に嘘を答えちゃだめなの？

A：これはモラルの問題ですね（笑）。嘘を答えたからといって、ブラウザがそれを知る術はありません。ただ、18禁といった刑法に厳しいサイトで嘘をついて入室した場合は確信犯となるので注意しましょう。

Q：DCでオンラインショップは利用できるの？

A：クレジットカードを持っている18歳以上の人でしたら基本的には可能ですが、特殊なデジタル署名（暗号化）を必要とするショッピングシステムでは対応できない場合もあります。

用語解説

●URL（ユーアールエル）

インターネットアドレスのことを総してURLと呼ぶ。つまり、HPアドレス＝URLと思って良い。

●HTML（エッチティーエムエル）

ブラウザ（ドリームパスポートなど）がHPなどを表示するためのインターネット用解釈言語。HPは、HTMLという決められた言語によって記述され、ブラウザに表示される。ドリームパスポートは、HTMLのバージョン3.2という規格までサポートされ、ほとんどのHPコンテンツを閲覧できるが、パソコンのブラウザであるインターネットエクスプローラ4.0以降やネットスケープでサポートされたHTML4.0という拡張された記述には完全対応していない。

●ShockWave（ショックウェーブ）

アメリカのマイクロメディア社が開発した、インターネット向けのビジュアルコンポーネント（プラグイン）。代表的なものに「FLASH」というアニメーション表示を得意とするプログラムがあり、ビジュアルライクで動きのあるページを小さいデータサイズで実現できる。これを表示するには、プラグインという機能追加を強いられる。

●Java（ジャヴァ）

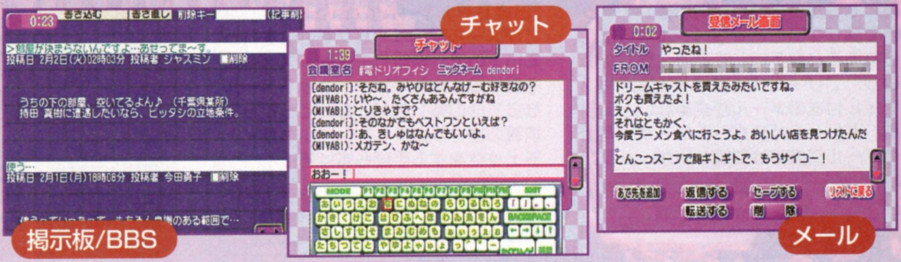
HTMLよりも高度な処理を目的に開発された言語。今のところ、ドリームパスポートでは解読できないが将来は……!?

はみだし情報　前のページで紹介したgoo以外にも、検索エンジンにはいろいろな種類がある（Yahoo!　JAPAN、あちゃらNAVI、infoseekなど）。ある検索エンジンで見つからなくても他では見つかるなんてことも多いので、いくつか試してみよう。ちなみに、検索エンジンで検索エンジンを探し出すこともできるぞ。

KEY WORD 2 COMMUNICATION

掲示板、チャット、メールは恐くない!!

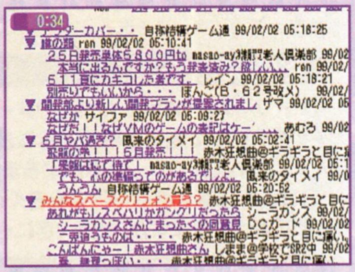
ブラウズに慣れて、いろんな情報をキャッチするのは楽しいけど、インターネットはコミュニケーションをとる手段として使うとさらに楽しめる。その方法には掲示板（BBS）、チャット、メールなどがあり、どれも自分の趣味と合う仲間を見つけて語り合えば盛り上がること受け合い！　ふだん、友だちと顔を合わせて会話する感覚でコミュニケーションをとることも、決して夢ではないのだ。ほんの少し勇気を出せば、きっとみんなと友だちになれるはず！



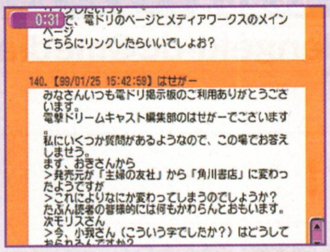
掲示板

初心者はまずここでデビューしよう!!

ほとんどのHPに用意されている発言の場、それが掲示板だ。そのページの主旨にあわせて、自分の考えや意見を書き込んだり、掲示板の常連さんと何気ない書き込みを交わして楽しむのが一般的な使い方だ。読むだけ（ROM）でもそれなりに楽しいけど、やはり自分の書き込みに対してレス（返事）があったらうれしいし、それに対してまた返事…と繰り返していくコミュニケーションは、実に楽しい。ただし、初対面の人には「はじめまして」とか「こんにちわ」といった最低限の挨拶（マナー）は守らなきゃ嫌われかねない。あと、掲示板へ書き込む際、文章に適度な改行を入れて読みやすくする工夫も必要だ。このあたりは慣れの問題かな？



▼セガのHPにある掲示板で、雰囲気を体験するのもいいんじゃない？

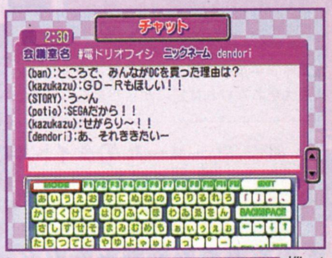


◀返事は、相手の文章を引用して書き込むと、話題の繋がりが把握しやすい。これ基本！

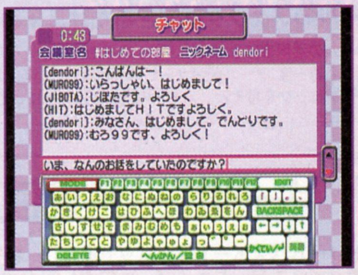
チャット

なれたら挑戦！リアルタイム会話

掲示板への書き込みは、読み手がいつ何時読むかわからないのが難点だ。数時間後かもしれないし数日後かもしれない。そこで、より会話と同じような感覚でコミュニケーションが図れるシステムにチャットというものがある。掲示板との大きな違いは、そのリアルタイム性。ほぼ数秒～数分の間隔で書き込み内容が次々と表示され、まさに会話感覚で情報のやりとりができるのだ。それだけに、ある程度文字を打つ速さが要求されたり、相手を飽きさせない言葉選びが要求されるが、変にかしこまることはないぞ。掲示板と違ってチャットは一行（20～30文字）程度の短い言葉のやり取りしかしないので、言葉のキャッチボールができれば心配はない。



▶これがチャットルームの画面。約一行単位で言葉が交わされているのがわかるかな？



◀チャットに割り込む際は、必ず挨拶を忘れずに。これはマナーね。

CHECK POINT

投稿（書き込み）したのに表示されない!?

文章をいざ投稿。が、反応がない！　ここであせって再投稿すると二重書き込みして恥をかくことがある。反応が鈍い掲示板があることを覚えておこう。

CHECK POINT

自分に合ったチャットルームを見つけよう！

チャットは会話が弾まないと成り立たないので、「この人たちとは息が合いそうだ」という部屋を探そう。じゃないと悲しい思いをするぞ。

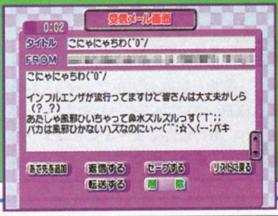
顔文字で文章に感情を込めよう

ネットでのコミュニケーションに欠けているもの。それは「感情の表現」だ。ある程度なら文章でも伝えられるけど、実際に面と向かって相手の表情を見ながら会話するようにはいかない。そこで、記号を組み合わせて「顔文字」を作り、これで自分の感情を表現するのも手だ。詳しい入力方法は、右の図を見てね。

(^_^) ……ニコニコ（笑顔） 入力 SHIFT(^ SHIFT_ ^ SHIFT)	(-_-# ……ムカ！（怒り） 入力 SHIFT(− SHIFT_ − SHIFT#
(^_^v ……ピース 入力 SHIFT(^ SHIFT_ ^ v	(^o^)／ …こんにちわ～！ 入力 SHIFT(^ 0 ^ SHIFT)
(T_T) ……うわぁ～ん（泣き） 入力 SHIFT(SHIFT T SHIFT_ SHIFT T SHIFT)	(^_^/~~~ さようなら～ 入力 SHIFT(^ − ^ ／ SHIFT~~~~
(>_<) ……イタタ（痛い） 入力 SHIFT(SHIFT> SHIFT_ SHIFT< SHIFT)	(^_-)☆……ウインク 入力 SHIFT(^ SHIFT_ − SHIFT) ほし変換

使い過ぎには注意しよう

顔文字は感情を伝えるのに便利だけど、あまり使いすぎると文章が読みにくくなったり騒々しくなるので、要所で適度に使うよう心がけよう。



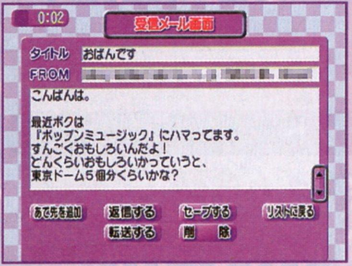
◀これは悪い例。ちょっとうるさいよね。

はみだし情報 上で紹介した顔文字の入力はちょっと面倒くさいよね。キーボードのファンクションキーの文字登録機能を利用して、頻繁に使う顔文字を登録しておくと、入力がキー1つで済むのでとても便利だぞ。

メール

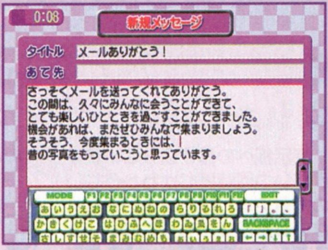
プライベートな話題はメールで！

ネット上である程度親しい人ができて、その人と1対1で会話したいな〜と思った時、掲示板やチャットでは第三者に情報(会話)がバレてしまう。そんなケースで役に立つのがメールだ。他の人に送信ミスさえしなければ内容は誰にもわからないし、掲示板やチャットで話せないことでもメールなら伝えられることも多い。ここで注意したいのが、ドリームパスポートでは添付ファイル付きのメールが読めないという点。ドリームパスポートユーザー同士のメール交換では問題ないが、パソコンを使っている人はぜひ配慮してもらいたいところだ。一方、メールの活用法のひとつに「情報を受け取る」という方法もある。そのひとつが情報発信系サイトに多いメール配信サービス。前のページで紹介したサイトの中では、「日経ＢＰ」や「AnimeFan」などがメール配信サービス(無料)を行っているので、登録してニュースメールを受け取るのもインターネットメールならではの楽しみだ。なんてったって情報の速さが違うし、いちいちサイトチェックをする手間も省ける！



▲電子メールは気軽に手紙を書く感覚でＯＫ。挨拶さえ忘れなければ変にかしこまる必要はない。

▼ドリームパスポートのメールはオート改行がないので、ある程度長くなったら改行して読みやすい文章にしよう。目安は約30文字。



CHECK POINT

メールのタイトルはきっちり入力！

メールのタイトルは、内容を一言で表す大事な部分。何も入力しなくても送信できてしまうが、受け取る側がメールボックスを見たときにメールが名なしだと非常に気味が悪いものだ。ひと言でいいから件名を入れよう。

メールのチェックはできるだけこまめに！

メールの活用度によって個人差はあるものの、メールが届いているか否かのチェックは、最低でも週一度、メール配信サービスを利用している人は1日1回程度を心がけてほしい。長い間チェックを怠ると、メールの返信が遅れたりして後悔することも起こりかねないぞ。

バレンタインデー特別企画

編集部にメールを送ろうキャンペーン！

必ずお返事差し上げます!!

メールの使い方はわかっても、なかなかメールを送る相手がいない！……なんて人は多いはず。そんな悩める読者のために、編集部がバレンタインプレゼント(!?)を用意したぞ。その名も『編集部にメールを送ろうキャンペーン』。編集部のスタッフあて(右の７人)にメールを送ってくれれば、必ず本人が返事を書くぞ。メールの内容は、ご意見・ご感想や質問、励ましのお便りなど何でもＯＫ（誹謗・中傷・いたずらはやめてね)。さらに、それぞれのスタッフにメールを送ってくれた人に中から抽選で１名に、本人の愛用グッズをプレゼントするぞ（当選者には、期間終了後、メールでご連絡します)。受付期間は、２月12日（金）〜２月25日（木）24:00到着分まで。さあ、すぐにメールを送ろう！

はせがー編集長	ご存じ本誌編集長。電ドリに関するご意見やご感想はこちらへ。
サムイマン中村	さむーいギャグでおなじみ。返事にもきっと背筋の凍るギャグが。
ベンガル&まっつ	読者ページで活躍中の２人。意外とファンが多いとのウワサ。
メガドラ馬鹿	メガドラに関する話題は彼へ…って、ホントにメール来るのか!?
ドーベルマン馬鹿	ゴジラ・ゾンビ・ブルースリーなどカルトな話題なら彼あてに。
えりりん	天然ボケがかわいい紅一点女子バイト。今回は顔出しNGなの。

応募のおきて

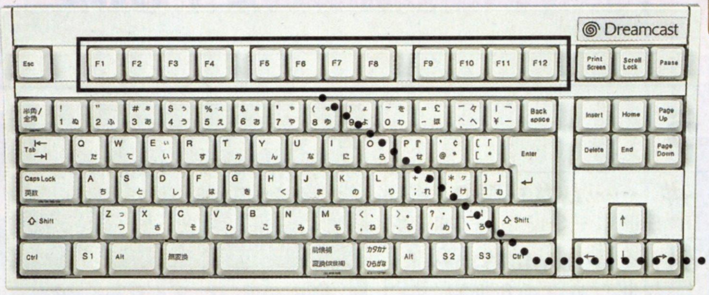
1. ドリームパスポートからのメールに限ります！
2. タイトルに宛名を明記すること（「はせがー編集長へ」など）
3. １人１通まで！　返事が来るまで次のメールは出さない！
4. ホントに編集部員が返事を書くので、2〜3日は黙って待って！
5. 返事は書きますが、質問内容に必ず回答できるとは限りません！

メールの送り先

dengeki-dc@mediaworks.co.jp

キーボードを使って快適文字入力！

ドリームパスポートは、パッド操作に慣れているゲームユーザーに配慮したソフトキーボードをサポートしている。しかし、素早い文字入力をしたければキーボードをぜひオススメしたい。キー配列や操作法もパソコンとほぼ同じなので、ひと足早いパソコン学習だと思ってキーボードに慣れておくのは決して損じゃない。問題は、ローマ字入力とカナ入力、どちらを選ぶかだ…。



ローマ字入力

●メリット　母音と子音のアルファベットだけで覚えれば良いのでマスターしやすい。
●デメリット　あ行以外は２〜３文字のタイプが必要なので速さに劣る!?

カナ字入力

●メリット　濁点、半濁点以外の文字は１文字でダイレクトに打てるためタイプが速い。
●デメリット　五十音順すべてのキー配置を覚えるのが大変。英字を打てない。

サンプルテキスト

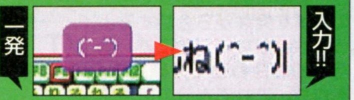
読者の皆さん、こんにちわ！
今回の特集「ドリームキャストでインターネット」はいかがですか？
ドリームパスポートの機能を活用すれば、パソコンに負けないブラウズが楽しめるので、いろいろとチャレンジしてみてくださいネ(^-^)/
電撃Dreamcastスタッフ一同より。

ローマ字vsカナ入力どちらがお得？

上のサンプルテキストをローマ字とカナ入力で打ち込んでみた結果、キーボードをタイプした回数はローマ字入力が約240、カナ入力が約160ちょっとでカナ入力の方が圧倒的にタイプ数が少なく、慣れれば速く打てる可能性が高い。しかし、カナ入力は顔文字や英字を打つ際にローマ字入力モードへ切り替えなくてはいけないため、顔文字や英字が入り交じる文章には不向き!?

ファンクションキーの文字登録機能を利用しよう

頻繁に使う文字や記号、自分のメールアドレスなどは、キーボードのファンクションキーに登録しておくと、キーひとつでタイプできるため非常に便利！ソフトキーボードでもＯＫだ。



メールアドレスや顔文字は入力するのが面倒なので、登録しておくと便利だよ。

誰にもきけない恥ずかしい質問　キーボードで全角英字が打てない：ナゼかは不明だが、現バージョンのドリームパスポートとキーボードの組み合わせでは「キーボードのみ」で全角英字を打つことはできない。ちょっと面倒だけど、パッドを併用してモード切り替えしながら入力しよう。

役に立つかどうかは不明!?

ドリームキャストメール大実験

実験1 ドリームパスポートのメールは何文字まで受信できるのか？

セガのメールサーバーは、1ユーザーあたり1Mバイトのボックス（メールを貯めておくところ）を与えてくれる。では、1Mバイト（全角で約50万文字）のメールを受信できるか試そうと思ったが、そんなバカでかいメールは作れないので敢えなく断念。いろいろと試した結果、約1万2600文字のメールまで読めることが判明したぞ。



◀約1万文字以上も受信できるなら、大抵は大丈夫！

実験2 自分のメールボックスはメール何通くらいでいっぱいになるか？

1Mバイトといわれても、実際にどれぐらいのメールが蓄えられるのかピンとこないよね。そこで一般的なあいさつ程度（約400文字）のメールをひたすら送ってみたが……一向にいっぱいにならない。それもそのはず、計算ではじき出すと約500通も保存しておけるのだ！　1万2600文字でも30通強貯めないといっぱいにならないぞ。



◀普通に使っていれば、そうそう一杯にはならない。

実験3 VMには何通くらいのメールを保存できるのか!?

大事なメールはVMに保存しておきたいよね？　そこで、VMにはどの程度のメールを保存できるか試してみたぞ。400文字のメールで5ブロック、1万2600文字メールで60ブロックということは、VMが完全に空き（200ブロック）の状態だったら、400文字のメールは40通、1万2600文字のメールは3通くらい記録できる計算になる！



◀VMのメール消去は、VMの管理画面でできるぞ。

実験4 メールがいっぱいになると新着メールはどうなるのか？

メールをいっぱい貯めすぎて1Mバイトを越えちゃうとどうなるのか……？　実は新着メールが読めなくなってしまうのだ。ただし、この状態でも新着メールはどこかに保管されている（らしい。少なくとも実験ではそうだった）。不要なメールを削除してしばし待ち、再度読み込みすれば新着メールが読めるようになるぞ。



◀新着メールが届かないときは、不要メールを削除！

実験5 パソコンから添付ファイル付きのメールを送るとどうなるか？

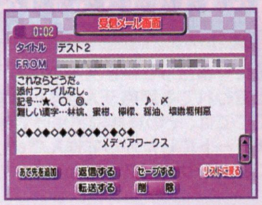
これは先にもふれたけど、パソコンでは送受信可能な添付ファイル付きメールも、ドリームパスポートでは受信して見ることはできない。テキストも画像ファイルも付けちゃダメってことね。添付ファイル付きメールを送るとドリームキャストユーザーに迷惑がかかるから、パソコンユーザーは注意するように！



◀添付ファイルはもちろん、メールも読めないのだ。

実験6 常用漢字以外の難しい漢字・記号を含んだメールは表示されるの!?

編集部で調べたところ「醤油、林檎」といった漢字は表示され「卍赳鷹鍱」は空欄(非表示)になってしまった。どうやら、第一水準すべてと第二水準の一部は表示できるみたい。記号は「○★■」がOKで「①㌍」は表示されなかった。パソコンの辞書には登録されていてもドリームパスポートのフォントにはない文字もあるってことね。



◀見慣れない漢字は使わないのが無難みたい。

掲示板、チャット、メールに関して覚えておきたいこと

FAQ集

Q：メールやチャットはタダでできるの？

A：ただでできます。特別な課金はありません。ただし、アクセスポイントまでの電話料金とセガへの接続料はインターネットと同様にかかります（接続料は4月上旬まで無料）。

Q：掲示板などで自分のメールアドレスは明記すべき？

A：これは難しいところです。信頼のおけるサイトで、それなりにモラルのある人間が集う掲示板であれば、メールアドレスを公開しても大丈夫でしょう。変に警戒してアドレスを公開しないと、「この人やましいことでもしているのかな？」なんて、逆に悪いイメージを持たれかねません。もちろん、どこの誰が管理しているかわからない掲示板では、メールアドレスをいきなり公開するのは避けたほうが良いかもしれません。あと、メールアドレス名（**@eos……の**部分）には本名を入れるのは避けたほうが無難でしょう。公開したアドレスを見ると名前や名字がバレるからです。

Q：メールやチャットは、文字数や相手への距離で料金が変わったりするの？

A：通話料金は最寄りのアクセスポイントまでの料金しかかかりませんし、接続料は時間従事制で距離などは関係ありません。文字をいっぱい送ったからといって接続料が増えることもないので、気がねなくメールやチャットを楽しみましょう！

Q：ドリキャスのチャットルームに入れません。

A：チャットルームへ入る時間帯を変えてみるのがひとつの手です。時間帯によっては非常に混んでいるので、チャットのサーバーへ入れないことが多々あります。

Q：HP(ホームページ)を作りたいんですけど、良い方法はないでしょうか。

A：残念ながらドリームパスポート単体でHPは作れませんが、NIFTYといったサイトでは制作サービスを実施しているので、会員になればドリームパスポートでアクセスしてHP作りが可能です。

用語解説

●クッキー
訪れたサイトの情報をローカル（インターネットへアクセスしているコンピュータ）へ記録して、掲示板に記入する名前やメールアドレスなどの保存に使われる。サイトによっては、ローカルにあるクッキーの情報を見て誰がいつ訪れたかを調べる（カウントする）ところもある。

●メールサーバー
メールを保存、管理するコンピュータ。インターネットへの接続を管理するコンピュータとは別に設けられている。

●BBS（ビービーエス）
掲示板と同義語。電子掲示板とも略せる。

●ウイルス
ほとんどのウイルスは、コンピュータのメモリやハードディスク上のデータに入り込んで悪さをするプログラムのことをさす場合が多い。幸い、ドリームキャストにはハードディスクといった記録媒体はないし、ゲーム機という特殊なコンピュータで悪さをするようなウイルスはないに等しいので心配する必要はなし。メモリを媒介して次々とコンピュータ感染することから付けられた名前。

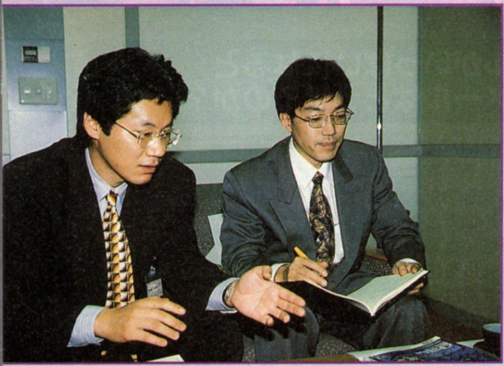
●Subject（サブジェクト）
メールなどの件名（タイトル）をさす英語。ごく稀に「Subjectを書いて……」と書く人がいる。

誰にもきけない恥ずかしい質問　文字の画数でデータ量って違うの？：(笑)！　そんなことはありません。全角文字（漢字、平仮名、片仮名）は1文字で2バイト、半角文字は1バイトとして扱われます。HP上の文字情報やメール、チャット、掲示板すべて、文字の扱いは同じ。ちなみに、半角片仮名は文字化けを起こすのでメールや掲示板では使わないのが基本。

電話料金恐るるに足らず！ NTT直伝！ サービス活用法!!

いくら「インターネットは楽しい！」といっても、避けて通れないのが接続料金と電話代の話。このうちセガへの接続料金の方は4月上旬まで無料だから、とりあえずしばらくは問題ないとしても、電話料金の方は、先月分の請求書が送られてきてビックリ！……なんてユーザーも少なくないはず。そこで今回は電話代を安くあげる方法を追求していこう。

とはいえ、素人だけでは心もとない。ここはプロに教えを請うべくＮＴＴに直撃取材を敢行。営業部の山本さんと草刈さんのお２人に、詳しくうかがってきたぞ。これを読めば、きっとキミにぴったりの割引サービスが見つかるはずだ。もう電話代なんて怖くない!?



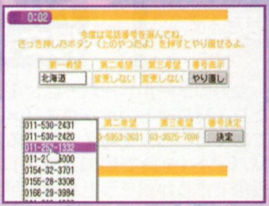
左●ＮＴＴ　営業部　山本　幸司　氏
右●ＮＴＴ　営業部　草刈　桂二　氏

STEP 1 まずは基本事項をチェック！

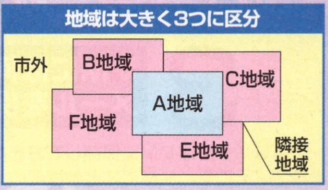
電話料金を少しでも安くしたいと思ったら、まず知っておかなければいけないいくつかの事項がある。最低限、以下の２つについては押さえておこう。

① 自分が接続しているアクセスポイントを知ろう！

インターネットを使う場合、アクセスポイント（ＡＰ）と呼ばれる中継地点まで電話をかけることになるのだが、まずは自分がどこのＡＰに接続しているのかを知ることが重要だ。ＮＴＴの料金サービスは、大まかに「市内」「隣接地域」「市外」の３つの適応エリアがあり、ＡＰがどこにあるかで受けられるサービスが違ってくるからだ。たとえばキミが右図のＡ地域に住んでいたとして、ＡＰが同じＡ地域内にある場合は「市内」、Ｂ地域・Ｃ地域・Ｅ地域・Ｆ地域にある場合は「隣接地域」、それ以外の場合は「市外」にあたる。わかりにくい場合は、ハローページ（電話帳）で調べるといいぞ。



▲自分の県内にあるアクセスポイントはユーザー設定の画面で確認できるぞ。



② いつ、どのくらいネットを使うのか？

もう１つ確認しておきたいのが、自分が、どんな曜日・時間にどれぐらいアクセスするのかということ。これがわからないとたとえＮＴＴに相談しても、自分に適したサービスは見つけられないし、通話時間が少ないと、サービスがお得にならない場合さえあるのだ。もちろんネットに接続する時間だけでなく、普通に電話を使う場合（遠距離通話が多いとか）も考慮しよう。

STEP 3 オススメサービスをタイプ別にチャート攻略!!

自分に一番合うサービスを選ぼう！　と漠然と言われても戸惑う人は多いはず。そこでここでは、その具体例を挙げてみよう。右のチャートにしたがって進んでいけば、自分にあったサービスがわかるぞ。ただしこれはあくまでも一例。人によっては、さらに適したサービスがあるかも知れないのでＮＴＴに相談してみよう。もちろん、チャートでどこにも当てはまらない人でも、サービスに入ると得する場合はあるぞ！

START　自分のアクセスポイントが次の3つの地域のうち、どこに接続しているかを確認

市内のアクセスポイントに接続している

深夜の利用が多い → テレホーダイ1800にしてみては？

例）都内在住の大学生のＡくんは、毎日深夜、１カ月で50時間ネットを利用。電話代は7,500円だった。
◆Ａくんのように夜更かししても平気な人だったら、とにかくテレホーダイがお得。なにせ深夜なら、どんなに使っても月1,800円ぽっきり。遊べば遊ぶほど得になるのだ！　日中も使うという人は、タイムプラスとの併用もできる。

7,500円
定額1,800円
5,700円お得!
※４分10円、１時間150円（市内の深夜通話料金）で計算。

日中の利用が多い → タイムプラスにしてみては？

例）大阪市内に住む中学生のＢくんは、夜は受験勉強があるため、主に帰宅直後の夕方にネットを利用。先月は計20時間、4,000円かかった。
◆Ｂくんのように、「深夜は使えない。平日の日中が多い」という場合は、時間帯や曜日を問わずに通話料が安くなるタイムプラスをオススメ。割引率も高めなので、かなりお得になるはずだ。

4,000円
月200円　2,400円
1,400円お得!
※３分10円、１時間200円（市内の日中通話料金）で計算。

休日の利用が多い → テレジョーズにしてみては？

例）福岡市の会社員のＣさんの場合ＡＰは市内にあり。平日は仕事が忙しいのでアクセスするのはもっぱら休日。先月は土日に17時間使った。
◆このケースはちょっと微妙。とりあえずテレジョーズを勧めておくが、毎週末に徹夜でやるならテレホーダイでも元が取れる。平日の深夜に遠距離電話をかけるかなど、生活スタイルによってサービスの検討を。

2,000円
定額1,750円
250円お得!
※４分10円、１時間150円（市内の休日深夜料金）で計算。

隣接地域のアクセスポイントに接続している

深夜の利用が多い → テレホーダイ3600にしてみては？

例）小樽市に住む大学生のＤくんは、隣接する札幌市のＡＰを使用。いつも深夜にアクセスし、先月の電話代は50時間で15,000円だった。
◆隣接地域にＡＰがある場合でも、まずオススメなのはテレホーダイ。平日も徹夜で遊べるなら、月に定額3,600円を払えば隣接地域の特定番号への通話がかけ放題になる。エリアプラスとの同時契約もオススメだ。

15,000円
定額3,600円
11,400円お得!
※４分20円、１時間300円（隣接地域の平日深夜料金）で計算。

誰にもきけない恥ずかしい質問 ISDNってなんですか？：ＮＴＴが提供する２チャンネルのデジタル回線。毎秒64Kビットの通信速度があり、TAを介することでパソコンとの接続や従来の電話・ＦＡＸを接続することができます。２回線分使えるので、電話をしながらインターネットも楽しめます。でも、中居君は付いてきません(笑)。

STEP 2 こんなにあるぞ！割引サービス!!

ＮＴＴの料金割引サービスには、こんなにたくさんの種類がある。対象となる通話エリアや時間帯によって割引率もさまざまなので、自分の生活スタイルにあったサービスを選びたい。ほとんどの場合、これらのサービスは、ある一定の料金を越えて初めてお得になる。

また、地域や時間が限定されればされるほど、割引率が高い。覚えておくと良いだろう。ちなみにここで挙げた料金は、すべて１ヶ月での金額。ここでは、「定額」は通話料として扱われるもの、「月」は基本使用料として、通話料とは別に支払うものを表している。

割引サービスは同時に２つまで契約できるが、対象地域や有効時間帯が重複する場合は同時契約できない。ただし例外として、テレホーダイとタイムプラスorエリアプラスの同時契約だけは可能だ。

重ねて契約できるサービス	テレホーダイ	タイムプラス	エリアプラス	テレチョイス	テレジョーズ	テレワイズ
テレホーダイ	＼	○	○	○	×	○
タイムプラス	○	＼	×	○	×	○
エリアプラス	○	×	＼	○	×	○
テレチョイス	○	○	○	＼	×	×
テレジョーズ	×	×	×	×	＼	×
テレワイズ	○	○	○	×	×	＼

サービス名	タイプ	適用エリア	適用時間帯	料金(円)	サービス内容	得する場合
テレホーダイ	1800	市内	23:00〜8:00	定額1,800	毎月、左記の定額通話料金を払えば適用時間内に限り、選んだ２つの市内番号への通話が掛け放題に。	毎月、適用時間内に、特定の市内通話の番号に計12時間以上する場合。
	3600	隣接	23:00〜8:00	定額3,600	毎月、左記の定額通話料金を払えば適用時間内に限り、選んだ２つの隣接地域電話番号への通話が掛け放題に。	毎月、適用時間内に、特定の隣接地域の電話番号に計12時間以上通話する場合。
タイムプラス	−	市内	なし	月200	毎月、左記の定額料を払えば、昼間・夜間の市内通話料金が３分10円→５分10円、深夜・早朝の市内通話料金が４分10円→７分10円に。	時間帯を問わず、市内通話が多い場合。
エリアプラス	−	隣接	なし	月200	毎月、左記の定額料を払えば、隣接地域への通話料金が３分10円（昼間・夜間）に。深夜・早朝は４分10円に。	時間帯を問わず、隣接地域への通話が多い場合。
テレチョイス	30	市外	なし	月100	毎月、左記の定額料を支払えば、選んだ１つの市外局番への通話料金が30%引きに。	選んだ１つの市外局番への通話料金が330円を超える場合。
	15	市外	なし	月200	毎月、左記の定額料を支払えば、選んだ５つの市外局番への通話料金が15%引きに。	選んだ５つの市外局番への通話料金が1,330円を超える場合。
	10	市外	なし	月100	毎月、左記の定額料を支払えば、選んだ２つの市外局番への通話料金が10%引きに。	選んだ２つの市外局番への通話料金が1,000円を超える場合。
テレジョーズ	2000	すべて	平日22:00〜8:00、土・日・祝日	定額1,750	毎月、左記の定額通話料金を払えば、2,000円までの通話が可能。2,000円以上3,000円までの通話料は15%引きに。	毎月、平日深夜・休日の通話料金が1,750円以上の場合。
	3000	すべて	平日22:00〜8:00、土・日・祝日	定額2,600	毎月、左記の定額通話料金を払えば、3,000円までの通話が可能。3,000円以上5,000円までの通話料は15%引きに。	毎月、平日深夜・休日の通話料金が2,600円以上の場合。
	5000	すべて	平日22:00〜8:00、土・日・祝日	定額4,300	毎月、左記の定額通話料金を払えば、5,000円までの通話が可能。5,000円以上8,000円までの通話料は15%引きに。	毎月、平日深夜・休日の通話料金が4,300円以上の場合。
	8000	すべて	平日22:00〜8:00、土・日・祝日	定額6,850	毎月、左記の定額通話料金を払えば、8,000円までの通話が可能。8,000円を超える通話料もすべて15%引きに。	毎月、平日深夜・休日の通話料金が6,850円以上の場合。
テレワイズ	15	市外	なし	月1,550	毎月、左記の定額料を払えば、１カ月の市外通話料金が15%引きに。	毎月、市外通話の料金が20,000円を超える場合。
	10	市外	なし	月550	毎月、左記の定額料を払えば、１カ月の市外通話料金が10%引きに。	毎月、市外通話の料金が5,500円を超える場合。

お申し込みはNTTへ

各サービスの問い合わせ、申し込みはＮＴＴ支店や営業所で行える（平日9:00〜16:00）。電話を利用する場合は、116またはフリーダイヤル0120-378160へ（平日9:00〜17:00）。

隣接地域以外の市外局番に接続している

日中の利用が多い

エリアプラス にしてみては？

例）呉市在住の高校生のＥさんは、隣接する広島市のＡＰを利用。先月の日中に20時間ネットで遊びました。◆平日の夜遅くに使えないのなら、曜日や時間帯と関係なく隣接市外への通話料が安くなるエリアプラスがベスト。テレジョーズを選ぶ手もあるが、ネット通話料に限らず電話料金のことも考えれば、エリアプラスに入った方が断然お得のはずだ。

8,000円		
月200円	4,000円	3,800円お得!

※３分20円、１時間400円（隣接地域への日中通話料）で計算。

テレチョイス30 にしてみては？

例）郡山市の中学生のFくんは、市外地域にあたる仙台市のAPを利用。先月は、日中10時間インターネットを楽しみ、18,000円かかりました。◆ＡＰが市外にある場合、テレチョイス30がオススメだ。利用料金が月100円しかかからないので、まず損はしないはず。テレワイズも対象が市外だが、どちらかと言えば多数の市外局番へ電話をかける人向き。

18,000円		
月100円	12,600円	5,300円お得!

※３分90円、１時間1,800円（市外への日中通話料）で計算。

自分だけの電話回線を持ちたい人必見！

回線確保の裏道ガイド

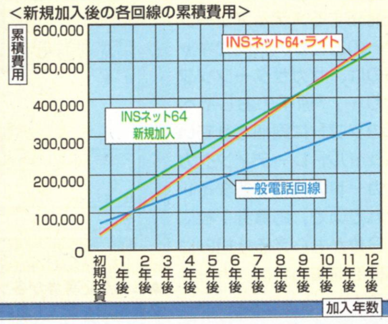
電話が家族と共用のため自由に使えない、という人も多いはず。ここでは、そんな人のためのとっておきのウラワザ（?）を伝授しよう。新たに電話回線を増やす場合、考えられる手段は下に示した４つ。ここで注目したいのは、すでに加入している通常回線の電話をINSネット64（ＩＳＤＮ回線）にする場合だ。TA（ターミナルアダプタ）が必要になるが、基本料金は２回線分で2,830円と割安。もちろん、ＩＳＤＮ回線でもさまざまな料金サービスが用意されている。ご両親と交渉してみては？

〈電話＆ISDN回線設置費用〉

	一般電話回線（新規加入）	INSネット64（一般電話回線からの移行）	INSネット64（新規加入）	INSネット64・ライト（新規加入のみ）
施設設置負担金	72,000	0	72,000	0
契約料	800	800	800	800
工事費（※1）	0	2,000	0	2,000
ターミナルアダプタ（※2）	0	約30,000	約30,000	約30,000
設置にかかる費用合計	72,800	約32,800	約102,800	約32,800
毎月の回線使用料（住宅用）	1,750	2,830（※３）	2,830（※３）	3,470（※３）
基本通話料金（昼間・市内）	３分10円	３分10円	３分10円	３分10円

※1）宅内工事等除く。※2）自分で購入して設置した場合。※3）ISDN回線は2回線分利用できる。

<新規加入後の各回線の累積費用>



新規に加入する場合、ＩＮＳネット64・ライト（施設設置負担金がいらないが回線使用料がやや高い）にすると、とりあえず初期投資が安く済む。「来年実家に帰る」なんて学生さんにはもってこいだ。ただし、電話回線が１回線で良いのであれば、２年目以降は通常回線の方がお得になるぞ。

誰にもきけない 恥ずかしい質問

TAってなくちゃダメ？：TA（ターミナル・アダプタ）がないと、パソコンに接続したりISDNを従来の回線に変換（電話接続）ができないので非常に寒い思いをします。ISDNのジャックは通常回線と同じなので電話に挿さっちゃいますが、ピーともプーとも鳴りません。糸電話以下です（電話が壊れるのでやめましょう）。

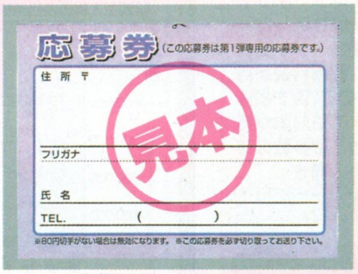


春だ! セガサターン デ・キ・ル キャンペーン 大特集!!

この春サターンで新作ソフトを予定の3社が、共同キャンペーンを実施！　その内容と対象ソフトをまとめて大紹介するぞ！

対象ソフトを買って「スペシャルトレーディングカード」を手に入れよう!

今春、サターンの新作ソフトを発売するメディアワークス、キッド、データム・ポリスターの3社が、共同でキャンペーンを実施する。対象となるのは、セガサターンソフト『デバイスレイン』『KISSより…』『涼子のおしゃべりルーム』の3作品で、それぞれのソフトに同梱されている応募券を送ると、全員に「スペシャルトレーディングカード」がプレゼントされるのだ。カードの絵柄は各タイトルにつき3種類、計9枚が用意されていて、応募券1枚につき各タイトルから1種類ずつ、3枚がもらえる仕組みになっている。すべてのソフトの応募券を集めれば、カードをコンプリートすることができるぞ！



▲こんな応募券が各ソフトに同梱されている。必要事項を記入し80円切手を同封して送ろう。



※応募の締め切りは、それぞれタイトルの発売日から2週間（当日消印有効）なので注意しよう。

セガサターン デ・キ・ル ソフト PART.1

『悠久』スタッフ期待の最新作、発売日迫る!!

デバイスレイン DEVICEREIGN

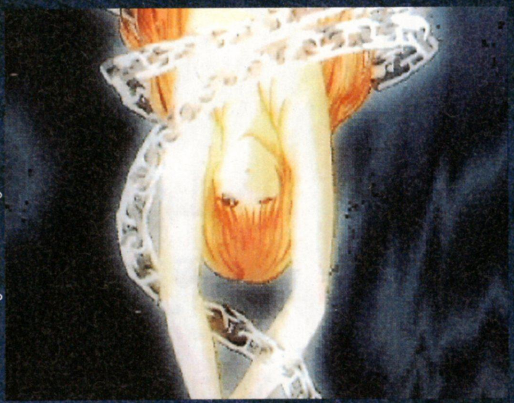
デバイスレイン

SS ●セガサターン ●2月25日発売 ●5,800円
●メディアワークス ●SLG

発売直前の今回は、本作のキーワードとなるキャラクター&オーパスを最終チェックするぞ。絶対に見逃すな！

SYSTEM プレイヤーを魅了する熟成されたゲームシステム

今なお根強い支持を得る『悠久幻想曲』シリーズ。その作品を手がけたスタッフが放つ『デバイスレイン』は、現代の東京を舞台に繰り広げられる、高校生たちの戦いを描いたアドベンチャーSLGだ。物語は、章仕立ての構成になっており、AVG部分にSLG形式の戦闘が組み込まれる形で進行してゆく。練り込まれたストーリー展開はもちろん、このようなゲームシステムにも注目したい。



◀ゲームの随所に挿入されるムービーにも注目！写真はオープニングムービーの一カットから。

Story

私立藍仙高等学校の2年生・雲野十夜は、友人の柊誠志郎、カスミ・アインハルトらとともに、平穏な学園生活を送っていた。だが、国際企業ダイスの日本支部が、カスミ拉致を画策していることを告げる空木理子の出現によって、事態は急展開を迎える。ダイスの刺客に対抗するため、空木から次世代兵器・オーギュメントを受け取った十夜たち。彼らは、カスミを守りきることができるのだろうか…!?



▶平穏な日々が戻るのは、いったいいつなのだろう…。

AVG(物語) 徹底的な人物描写が、物語に深みを持たせる

AVG部分では、東京の主要な街を移動しながら、シナリオを進めるための手がかりを探してゆく。主人公は、多くの人物と出会って情報を集め、さまざまなイベントを体験するのだ。

本作では、登場人物の徹底的なまでの性格描写がなされている。打算的に生きる者、自分の信条のためだけに戦う者…。このち密な設定を、実際にゲーム上で表現し、ストーリーに深みを持たせているのが、このAVG部分だといえよう。



▲時にはこのように選択を迫られることもある。選択によって、その後の展開が若干変化することも…。



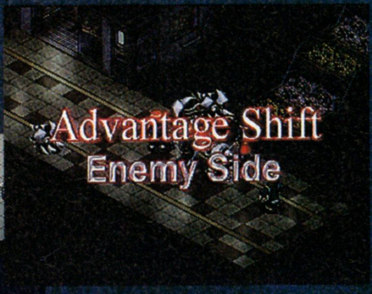
▶移動できる場所は、シナリオが進むにつれて、追加されていく。東京都内の街が実名で登場。

SLG(戦闘) 新要素の追加で、SLGの魅力を追求

戦闘に時間の概念を取り入れ、緊張感を持続させるプレイを可能にした〝バインディング・タイム〟。さらに、クリティカルが発動した際に、有利な作用をもたらす〝アドバンテージ・シフト〟など、数多くの新要素を導入した戦闘シーン。ディープなSLGファンも納得の手ごたえを感じるだろう。もちろん、本作最大の魅力〝オーパス〟も、戦闘の見どころの1つといえよう（P.126参照）。



▶戦闘中にもさまざまなイベントが発生し、ストーリーを盛り上げる！



◀アドバンテージ・シフトをうまく利用すれば、一気に形勢逆転も狙えるぞ。



▶BTと表示されたゲージを早く消費した者から行動が可能。

CHARACTER

ストーリーを彩る登場人物を徹底チェック！

V

敵、味方を含め、数多くの人物が登場する『デバイスレイン』。主人公の十夜たちと、ダイス日本支部との対立が、基本的な図式として成り立つわけだが、実は敵となるダイス内部にも派閥が存在していたりする。今回は、シナリオ上重要な人物たちを掲載するので、彼らの関係をしっかり把握してほしい。シナリオをより深く理解できるはずだ。



◀人物たちの性格や過去は、物語が進むごとに徐々に判明してゆく。



雲野十夜

かけがえのない友人を守るため、オーギュメントを手に戦いに臨む本作の主人公。一見、冷たそうに思われがちだが、実際に接してみると暖かみが感じられるタイプ。オーギュメントは鎌形の〝セイクリッド・デス〟。

優しさと強さを、兼ね備えた主人公

私立藍仙高等学校

主人公の雲野十夜、柊誠志郎、カスミ・アインハルトらが通う品川の私立高校。主人公たち以外にも、同級生の名城、夕凪などが在籍している。校医の備前は、十夜たちに理解を示す人物。十夜たちは、彼に会いに学校へ立ち寄ることも多い。



夕凪汐音
(CV：坂本真綾)

ミュージシャンになる夢を追いかけ、友人たちとバンドを組んでライブ活動などをしている。渋谷のHMVでバイトしているので、十夜たちと街で会うことも多い。

備前淳也
(CV：関俊彦)

藍仙高校に勤務する校医で、十夜たちのよき理解者。カスミを守るために、あえて危険を冒そうとする十夜たちを心配し、軽率な行動をたしなめたりする。





過酷な運命に翻弄される少女

カスミ・アインハルト
(CV：川澄綾子)

通常の人間には知覚することすらできない〝SC空間〟を、触媒なしに認知できる少女。その能力のことをダイス日本支部の幹部に知られ、狙われることに。ちなみに、オーギュメントの理論を創案した人物こそ、彼女の父・故アインハルト博士だ。



名城瞳
(CV：川上とも子)

十夜たちのクラスメイト。活発な性格でクラスのムードメーカー的な存在。体を動かすことが趣味で、年中何かのスポーツを楽しんでいる。実は密かに十夜に思いを寄せている？

その他の人物

ここで紹介するのは、物語の中で十夜たちに協力してくれる人物だ。ただし、彼らもそれなりの思惑に基づいて行動しているので、常に戦闘の手助けをしてくれるとは限らない。



魔性の魅力を持つダンサー

ジョーカー
(CV：岩田光央)

ダンサーとして盛り場に出入りする、謎の多い男性。打算的な性格。所持するオーギュメントは、盾の形をした〝ルーイナス・シールド〟。



神の御心のままに力をふるう牧師

ビショップ **(CV：梁田清之)**

非常に紳士的なしゃべり方が特徴の牧師。普段は渋谷で布教活動をしている。性格は温厚。なぜかジョーカーとは気が合うようだ。オーギュメントは聖書型の〝テン・コマンドメンツ〟。



真端実
(CV：石井康嗣)

表向きは私立探偵だが、実は新宿を裏で管理する外地会の会長。新宿の治安のため十夜に接触する。



天使の瞳を持つ美しき復讐者

佐伯柚流
(CV：冬馬由美)

ウツロとJ.B.に復讐することだけに命をかける女性。左右異なる色の瞳を持つ。所持するオーギュメントは、槍型の〝ラ・ピュセル〟。

S

ダイス日本支部

支部長・御子柴を筆頭に、一連の事件を画策するダイス日本支部。ただし、御子柴と幹部・園宗寺の間には溝があるらしく、組織としてはいまひとつ足並みがそろっていない。



御子柴昭仁
（CV：島香裕）

ダイス日本支部長。オーギュメント開発計画を上層部への手土産に、自身の出世をもくろむ。自らの手を汚すことはしない卑怯な性格。

危険な香りのする謎多き人物

霧生忍
（CV：石田彰）

十夜のオーギュメントは、実は彼に手渡されるものだったため、必要以上に十夜に対抗意識を燃やす園宗寺の忠実な部下。現在のオーギュメントは〝パペット・クロウ〟。

才気を秘めた十夜の好敵手

園宗寺要
（CV：沢海陽子）

カスミの能力に関する秘密を解き明かすため、御子柴より先にカスミを拉致しようとしている若きダイス幹部。オーギュメント開発の目的は、御子柴とは別のところにあるようだが…。オーギュメントは銃型の〝ジ・オーディナンス〟。

紅い瞳の壊れた暗殺者

柊誠志郎
（CV：関智一）

カスミを守るため、十夜に協力して戦うことになるクラスメイト。勝負事に強く、雑学に関する知識も豊富。口は悪いが実は友達思いな性格。オーギュメントはチェーン＆リング型の〝バルバロス〟。

行動を共にする頼りがいのある親友

ウツロ
（CV：中尾隆聖）

物理的な痛みを感じないという特異体質の男。痛みを知らないためか、残酷なことも平然とやってのける。所持するオーギュメントは拘束具型の〝ロッティン・バウンド〟である。

崇高な理念を抱く若き精鋭

空木理子
（CV：天野由梨）

オーギュメント開発に携わっていた科学者。研究成果が兵器に利用されることを知り、仲間と共にオーギュメントを持ってダイスを離脱した。〝ヘヴンズ・キー〟という杖型オーギュメントを扱う。

栄誉より信念を選ぶ科学者

壬生洋平
（CV：立木文彦）

彼の一人娘は、原因不明の病気で眠り続けている。彼女の莫大な治療費のため、やむをえず傭兵を生業としている男。所持するオーギュメントは、ボウガン型の〝インディペンデンス〟。

J.B.
（CV：三木眞一郎）

十夜たちの前に現れては、挑発するような言動をとる謎の男。ダイスに関連のある人物のようだが…。素性はまったく不明だが、戦闘能力はかなりのものと推測される。所持するオーギュメントは、剣型の〝クイーン・デッド〟。

愛する者のため私情を殺す男

AUGMENT&OPUS

戦闘に、より深みが増すオーギュメントのカスタマイズ

ストーリーのキーワードでありながら、戦闘のシステムでも重要な役割を担っているオーギュメント＆オーパス。このゲームの楽しみは、オーパスによって武器であるオーギュメントを、自分なりにカスタマイズしていく部分に凝縮されているといえるだろう。そこで今回は、このカスタマイズの魅力をより深く掘り下げるために、オーパスの特性に注目。まずは、その前に基本的な専門用語のおさらいだ。





▲各オーギュメントには、それぞれ詳細な設定が存在する。オーパスについても同様だ。
▶戦闘シーンでは、自分なりにカスタマイズしたオーギュメントで、敵を攻撃することになる。

オーギュメントとは？



十夜のオーギュメント"セイクリッド・デス"

14世紀後期のイギリスで起きた反乱の指導者、ジョン・ボールが武器として使用したとされる大鎌。反乱は失敗に終わり、彼は処刑されたが、その鎌は圧政や権力者にあらがう者の象徴となった。

特定の使用者を登録、及び認識することで、特殊な空間（SC空間）を作り出せる次世代兵器。コア・ブレインと呼ばれる制御基盤にオーパスを装着することにより、SC空間内にカレイドフェノムを発動させることが可能となる。なお、所持者によってオーギュメントの形が違うのは、センター・オーパスの能力を最大限に発揮できるようにしているためである。

オーパスとは？

コア・ブレインに装着する、人工頭脳を搭載した結晶体。コア・ブレインには9個のオーパスを装着できるが、中央のセンター・オーパスは取り外しがきかない。よって、自由に配列できるオーパスは8個。縦3列、横3列の配置により、最大6つのカレイドフェノムが登録可能。ただし、オーパスの相性によっては、カレイドフェノムが発動しない組み合わせもありうる。



OP.103 "七星桃剣"

桃の木で作られた、悪霊を斬り殺すための刀剣。刃の両面に北斗七星が記されたこの刃は、南宋の武将岳飛が所持していたとされる。

CHECK POINT! 覚えておきたい3つのキーワード

カレイドフェノム	オーパスの配列によって発生する、攻撃や回復といった効果の総称。オーパスの配列しだいで、最大6個のカレイドフェノムを登録できる。
CS	コア・シールド。SC空間内でのオーギュメントの耐久値を示す。この数値が0になると、強制的にSC空間から離脱し、戦闘不能となる。
CE	コア・エナジー。SC空間内でカレイドフェノムを発動させる際に使用するエネルギー。時間の経過と共に徐々に回復してゆく。

オーギュメントの性能を左右するオーパス

オーパスには、6種類の属性が存在する。オーパスの色によって属性は区別されており、RE（赤）、YE（黄）、BK（黒）、WH（白）、GR（緑）、BL（青）に分けられる。これらの相性をよく考えて配置しないと、オーギュメントの性能を十分に引き出せないので注意すること。

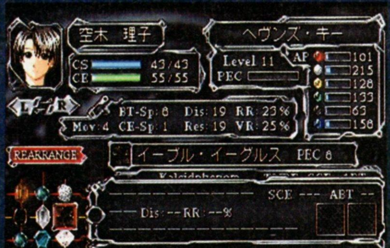




◀▲手に入れたオーパスは、色の相性に注意して配置する必要がある。

◆対抗する属性はこの3つ

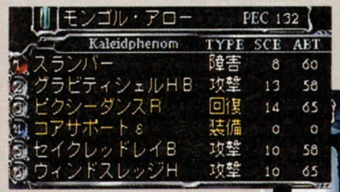
黒 ◀▶ 白
赤 ◀▶ 緑
青 ◀▶ 黄



▶属性の相性が悪いと、このように縦横とも空欄になってしまう。

CHECK POINT! もうひとつのパラメータ PEC（特性値）

オーパスには属性と同時にもう1つ、PEC（特性値）と呼ばれるパラメータがある。これは、そのオーパスの希少価値を示すものであり、数値が高いものほど入手が困難であるということだ。PECの高いオーパスは、シナリオが進むほど出現しやすくなるらしい。また、AVG部分のイベントでも、PECの高いオーパスを入手できるようだ。どうやら特性値が高いオーパスばかりを並べた配列ほど、強力なカレイドフェノムが発動するようだが、その法則性はぜひ自身の手で確かめてほしい。



▲オーパスの名前の横に見えるのが、PECの数値だ。



▶オーパス入手イベントは、本筋から離れて起こることが多い。

オーギュメント生成に必要な2つのコマンド

オーギュメントを自分なりにカスタマイズするためには、２つのコマンドが重要になってくる。それは、「配列(リアレンジ)」と「吸収(アブソート)」の２つ。これらをうまく活用できるようになれば、思い通りの性能を持つオーギュメントを作り上げることができるのだ。ここでは、その２つのコマンドをそれぞれチェックしてみよう。

配列

オーパスの配列によって、発動するカレイドフェノムは６種類に分けられる。では、カレイドフェノムをどんなバランスでオーギュメントに登録するか？　それを考えるのが、カスタマイズの楽しみの１つだ。オーパスの配列を変更できる「配列」を使って、思い思いのカスタマイズをしよう。



▲すべて攻撃タイプのカレイドフェノムという、思いきった配列もある。



▲まずは障害で敵のステータスを下げ、確実にダメージを与える戦法も有効だ。

攻撃	CSにダメージを与える。CEにダメージを与える攻撃もある。	補助	味方の攻撃命中率や回避率を一時的に上げる。強敵との戦いでは必須。
防御	敵から受けるCS、CEへの攻撃を緩和する。一定時間で効果が消滅。	回復	CSのダメージ回復、あるいは敵から受けた障害を治療する。
障害	敵の攻撃命中率や回避能力を一時的に下げる。長期戦などで有効。	装備	オーギュメントの基本ステータスを引き上げる効果を持つ。

CHECK POINT! センター・オーパスを通る場合、特殊なカレイドフェノムが発動することも…

センター・オーパスは、オーギュメントの形状そのものに影響しているだけではない。周りを取り囲んだ他のオーパスに作用して、特殊なカレイドフェノムを発動するのだ。ここでは、十夜の配列を例に挙げて、センター・オーパスを通る場合と通らない場合とで起こる、カレイドフェイムの変化について検証しよう。



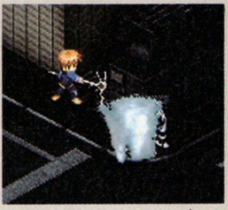
◀オーギュメントの特色が色濃く反映されるのが特徴だ。

センター・オーパスを通らない場合





左端縦の列に注目してほしい。黒・黒・青というオーパスの配列によって、ライトブリーズという攻撃タイプのカレイドフェノムが発生した。ちなみにこのカレイドフェノムは、攻撃指定範囲にのみダメージを与える攻撃。それでは、中央を通る配列だった場合は、どうなるのだろうか？



▲小さな竜巻が、ディゾナントを切り刻む！

センター・オーパスを通る場合





次に検証するのは、センター・オーパスを通過する中央縦の列。十夜のセンター・オーパスは黒の属性なので、配列は上記と同じ黒・黒・青だ。同じライトブリーズが発動するかと思いきや、実際発動したのはスティルバースという攻撃型のカレイドフェノム。センター・オーパスの影響だ。



▲シャープな軌跡が、あっという間に敵を貫く。

吸収

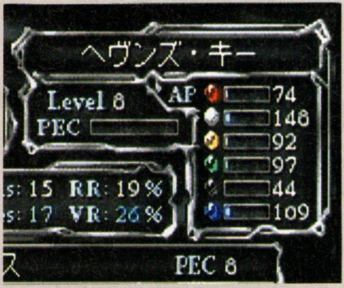
「吸収」は、コア・ブレインの配列に使用しないオーパスをオーギュメントに吸収させることによって、オーギュメントの基本ステータスを上昇させることができるコマンドだ。PECの高いオーパスほど、オーギュメントのステータス上昇に、より貢献する仕組みになっている。なお、ここで注意したいのが、吸収させるオーパスの属性についてである。吸収させたオーパスは、オーギュメントのAP（アトリビュート・パラメータ）という６つの属性パラメータに反映される。たとえば、白属性のオーパスばかり吸収していると、白のAPばかり伸びてゆくのである。APを考慮して成長させていこう。





▲▶吸収させるオーパスの色によって、APに微妙な差が生じてくる。これも、オーギュメントのカスタマイズといえるだろう。

CHECK POINT! AP(アトリビュート・パラメータ)は実際にはどのように反映されるのか？



カレイドフェノムに属性の概念があるように、実は敵の攻撃も６色の属性がある。敵の攻撃の属性と一致する属性のAPが高いと、敵の攻撃を少量におさえることができるのだ。APのバランスが悪いと、敵からの攻撃に弱点を作ってしまうおそれもある。注意しよう。

たとえば同じ攻撃でも



▲たとえば、敵が攻撃をしかけてきた場合、その属性に一致したAPの値が決め手となる。



◀こうして、敵からのダメージをかなり受けてしまうのだ。



◀属性に対する防御が高いので、わずかなダメージですむ。

セガサターン デ✿キ✿ル ソフト PART.2

真夏のラブロマンスをアナタに…

KISSより…



今回初公開されたオープニングデモには、ゲーム中に登場する女の子たちの"朝のおめかし"の様子が収録されている。ご覧の通りCGはかなりのグレード。これは目が離せないよね。



ついに発売日まであと1カ月と迫り、ますます期待がふくらむ『KISSより…』。今回は、そのゲームシステムを中心に紹介していくぞ。今までの美少女ゲームにはなかった一風変わったシステムは、美少女ゲームファンならずとも要チェック!

KISSより…	
SS	●セガサターン ●3月18日発売 ●初回限定版7,800円／通常版6,800円
	●キッド ●SLG

女の子と仲良くなるためには…?

『KISSより…』のゲームシステムを大紹介!!

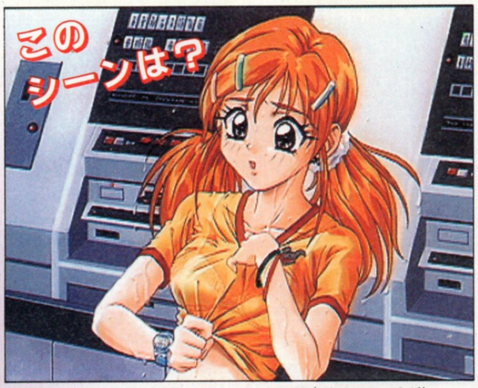
ハッピーなはずの夏休み……だが、両親がお金を置かずに旅行に行ってしまったため、主人公はアルバイトをして過ごすことに。そして彼はバイトを通じて、女の子と出会い、恋愛していくことになる。こんなストーリーで始まる『KISSより…』では、恋愛をリアルに体験するために独自のシステムが用意されている。今回はこのシステムを詳しく紹介していくぞ。



▶各スポットでは、さまざまなキャラクターに出会う。



▲女の子と出会うためのシステムは、各スポットに移動して出会いを求めるタイプ。所要時間がポイント。



▲ちょっとムフフ(!?)なイベントも用意されているぞ。



◀各種アルバイトが存在。アルバイトごとに、出会う女の子や一日の給料が変化するのだ。

SYSTEM 1 制限時間内にいかに女の子の気持ちをつかめるか？ リアルタイムアクション

実際のリアルタイムな恋愛の駆け引きを現すために用意されたのが、このシステム。制限時間内に各コマンドアイコンを選択して、会話を進めるというものだ。会話の内容はさまざまだが、女の子に気に入られるためには、とにかく多彩な「話題」を用意しなければならない。手段としては、雑誌でトレンドの「話題」を集めたり、ゲームソフトやCDを買って女の子と共通の「話題」を作るなどさまざま。こうして、女の子の好みに合った会話を展開し、ドキドキゲージを上げていこう。このゲージが貯まれば、ようやく相手のTEL番号を聞けるぞ。

制限時間 その名の通り、刻々と時間が経過していく。ボーッとしていては時間が過ぎるだけだぞ！

ドキドキゲージ 話題の好みが合うと、女の子が喜び、ゲージがアップ。もちろん逆の場合も…。

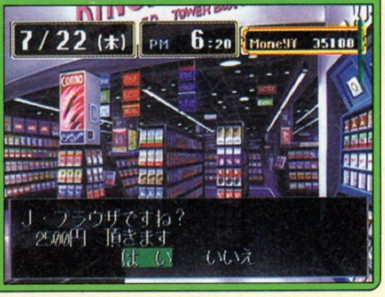




▲新たに「TEL」というアイコンが現われる。これを選ぶと…。

各種コマンドアイコン

自己紹介や今まで聴いたCDの感想など、実際の女の子との会話にでてきそうなものが用意されている。このアイコンで会話するのだが、「話題」を用意しておかないと、選べるアイコンが減る。



▶本屋などでアイコン（話題）を充実させるためのグッズを購入しよう。

自己紹介で「好きな色」を告げてみると…





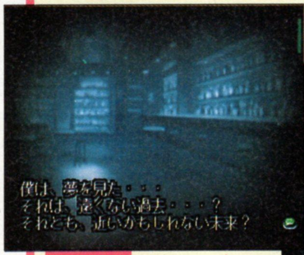
▲TEL番号をGET。これでデートに誘えるぞ。

SYSTEM 2 女の子との関係がわかる 夢（デジャブ）システム

主人公が一日を終えベッドに入った時、「夢」を見る場合がある。この夢の中で、その時点における女の子との関係や、これから起こるかもしれないイベント、女の子との思い出などをチェックすることができるのだ。これが「夢システム」で、要はヒントを与えてくれるシステムというわけだ。ただしこの「夢」はランダムで発生するので、必ず見られるわけではないぞ。

夢の内容

- ●女の子との思い出
- ●これからの出来事（ヒント）
- ●主人公に対する女の子の気持ち



◀休息中にこの画面が出れば、夢を見ることができる。どんなイベントが起きるかはその時々で変化。

夢の中に登場する気になるあの子が…



▲最近知り合ったばかりで、ちょっと気になる柏崎麗が登場。おぼろげではあるが背景もヒントになっている。

デ・キ・ル キャンペーン あの思い出のシーンがトレカになってよみがえる

Specialトレーディングカード

3社合同で行われる「デ・キ・ル キャンペーン」でプレゼントされる『KISSより…』のトレーディングカードはこの3点。ゲーム中に登場する女の子たちとの、思い出シーンがトレカになっているのだ。女の子のカワイさは、イベントシーンを見ればわかる通りハイレベル。絶対手に入れるしかないよね。



◀主人公の中学時代の同級生、麻岡千尋の浴衣姿。

ヒロイン3人の魅力がギュッと!!



◀バイト先で知り合うことになる智恵理ちゃん。水着姿も最高です!!



◀年下の早坂みくはちょっと幼い感じ。水着姿のため恥ずかしがってます。

セガサターン デ*キ*ル ソフト PART.3

あの涼子ちゃんにまた逢える♥

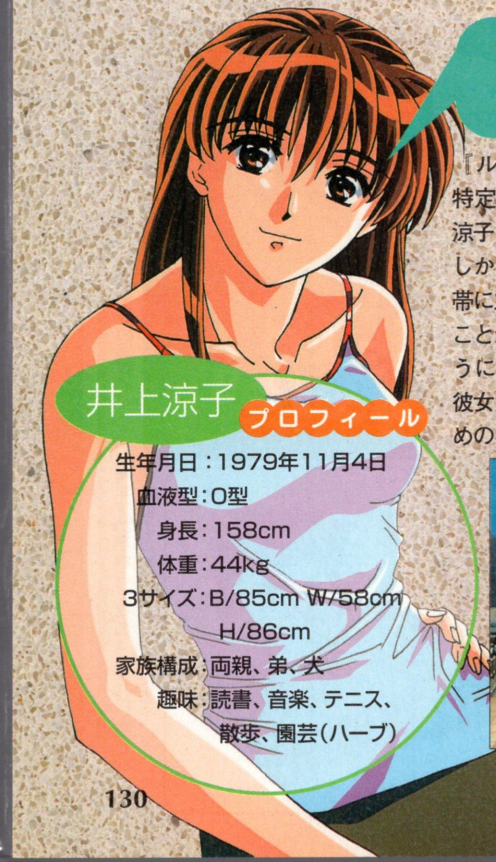
涼子のおしゃべりルーム



いまだに圧倒的なファンの支持がある、『ルームメイト』のヒロイン・井上涼子ちゃん。そんな彼女とおしゃべりやクイズが楽しめちゃう、キャラクターDISCが登場! 見逃がすな!!

涼子のおしゃべりルーム	
SS	●セガサターン ●4月発売予定 ●5,800円
	●データム・ポリスター ●ETC

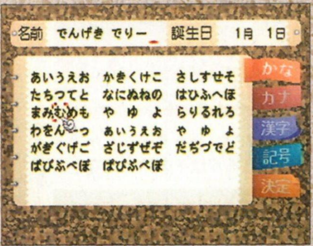
さあ、涼子とお話ししましょ♥



井上涼子 プロフィール

生年月日：1979年11月4日
血液型：O型
身長：158cm
体重：44kg
3サイズ：B/85cm W/58cm H/86cm
家族構成：両親、弟、犬
趣味：読書、音楽、テニス、散歩、園芸(ハーブ)

『ルームメイト』シリーズは特定の時間内に起動しないと、涼子ちゃんと会話できなかった。しかし本作では、いつどの時間帯に立ち上げても、彼女に逢うことができ、お話が楽しめるようになっているぞ。つまり、彼女との会話を純粋に楽しむためのソフトなのだ!!



▲まずは、ゲーム開始時に名前と誕生日を入力。ここだけだとAVGみたいだネ。

365日、話題が違う

本体を起動させると、涼子ちゃんが話しかけてくるのだが、ここでの会話は、365日すべて違うモノ。季節や最近あったことなどを、お話してくれるぞ。





時間帯でも会話内容が変わる

『ルームメイト』シリーズの特徴である、サターンの内蔵時計を活用した演出は、もちろん健在。起動した時間／日時(季節)により、あいさつや彼女の服装が変わるぞ。これで毎日新鮮な気持ちで会話を楽しめるのだ。





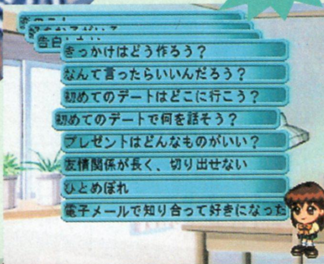
私の部屋(ルーム)には、4つのモードがあるの



本作『涼子のおしゃべりルーム』には、彼女とコミュニケーションを図るためのモードが４つ用意されている。ここでは、それら４つのモードを徹底紹介していこう。どれも彼女の魅力が120％体験できるモノばかりだから、ばっちりチェックしてほしい。ではでは、さっそくモードの解説スタート!! なお、起動後ひと通り会話が終わると、モード選択画面に移行する。また、内蔵時計の時間に関係なく、各モードは自由に行き来可能だ。



恋の悩みや将来のことなど 涼子に相談



選択肢をチョイスしていくだけで、涼子ちゃんと会話できちゃう、というモード。話題は恋愛や勉強のことなど全部で5つ、各話題に約20～30の選択肢が用意されている。なにか相談事や聞いてほしいことがある人は、涼子ちゃんにお話してみては？　彼女が助言をしてくれるぞ。

なお、本作は全編通してフルボイス。当然、このモードでも質問から助言まで、すべて彼女の生の声で聴けちゃうのだ。



◀▲19歳だけど、いろんなことを知っている涼子ちゃんが、悩み事を一刀両断してくれる。ちょっぴり説教クサイところもあるんだけどネ…。



今日は、どんな記念日なのか 教えて!!

某お昼の番組の１コーナーみたいな、このモード。「今日（サターン本体の内蔵時計の日付）は、こんな記念日なんです」と言ったことを、涼子ちゃんがコメントしてくれるぞ。また、７月７日の七夕といったイベントはその起源なども詳しく聞くことができる。なお中には、かなりマニアックな記念日もあるので、ここで勉強して記念日博士になっちゃおうッ!!



◀12月24日に起動するとクリスマス・イブの話になり、「イブは誰と過ごすのか」との質問が……。



『井上涼子』シリーズに関する難問奇問に チャレンジ



このモードでは、『ルームメイト』井上涼子シリーズについてのクイズが楽しめる。クイズは５問出題され、３問正解すればステージクリアとなり、ご褒美（左記）がもらえる。問題は３択を中心に、曲名当てなど約200問用意されているぞ。





▲▶ご褒美の内容は、正解率や答えるまでの時間によって変わってくる。



秘蔵 イラスト&名場面をご観覧

「涼子でハテナ？」で３問以上正解すると、ご褒美として、『ルームメイト』井上涼子シリーズに使用されたイラストや名場面を数枚獲得できる。ここでは、そこで入手したイラストなどを美麗な画像で閲覧可能。なお、イラストは全部で122種。これは当分、クイズ三昧になりそうだネ!!



◀井上涼子ファンを名乗るなら、全種類入手せねば！



アーケード情報完全フォロー！ Vol.5

PowerAC

今回のこのコーナーは、セガから発売されるNAOMI第3弾『ゾンビリベンジ』がどーんとメイン。ドリームキャスト向きのゲームなので、早くも移植の期待は特大だ。AOU情報も要チェック！

ラインナップ

- ゾンビリベンジ
- バーチャストライカー2 バージョン'99
- VOICE of AC
  - ●AOU直前情報 ●AC人気ランキング

ZOMBIE REVENGE™
ゾンビリベンジ

以前『ゾンビゾーン』という名でプライベートショーなどに登場していたこのゲームだが、この度『ゾンビリベンジ』と名前を変えて、再び姿を現した。訳せば「ゾンビの復讐」となるわけだが、いったいどのような恐怖が待ち受けているのだろうか。いよいよ今回、それが明らかになる！

ACT ●稼動時期未定 ●セガ ●1レバー3ボタン

迫力のアクションでゾンビを打ち倒せ！

『ゾンビリベンジ』は、街に大発生したゾンビをガンガン打ち倒しながら突き進む、ホラーアクション。さまざまな武器を使った戦闘に加え、派手な格闘戦を展開できるところが、このゲームの特徴だ。また、手に入れたアイテムを、別の場所で使いストーリーを進めるなど、RPGのような演出も楽しめる。凝りに凝ったデモも必見なのだ！

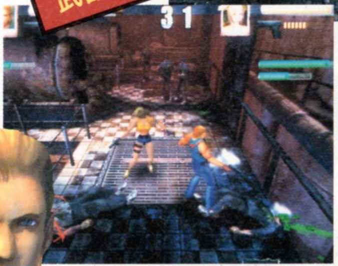


さまざまな武器で攻撃

▶銃は自動的に敵を狙ってくれる。残りの弾数に注意しよう。



痛快な格闘戦！



▲マシンガンを使えば、連続ヒットボーナスも。
▶男性キャラなら格闘戦も大迫力。ザコなら拳ひとつで十分！



Stick Breitling

スティック・ブライトリング

戦いのエキスパート
廃虚を調査するために派遣された某国特殊機関のエージェント。銃弾戦、肉弾戦ともにそつなくこなす、3人の中では1番バランスのとれたキャラだ。

柔軟なシステムで幅広い層が楽しめる！

このゲームのウレシイところは、さまざまなプレイヤーが遊べるところ。ゲーム初心者でも、攻撃ボタンを押しまくっているだけで派手な動きが連発されるので、アクションゲームの楽しさが十分味わえるのだ。また、上級者ならガードボタンを駆使した戦いを展開したい。敵がどのタイミングで攻撃してくるかを見極め、ガードした後こちらの攻撃をたたき込む、といった流れができると一層楽しくなる。そのほかにも、コマンド入力による必殺技や、連続コンボなども用意されているので、遊べば遊ぶほど奥の深さを感じることができるのだ。

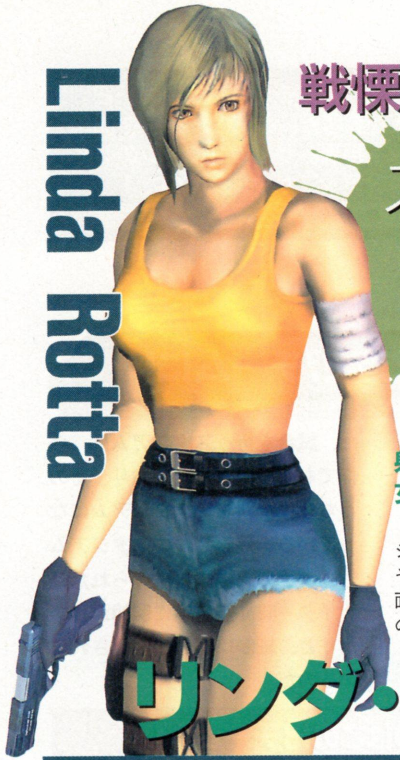


◀接近戦用の技を出す毒島。いつでも出せれば恐いものナシ。



▶毒島の足4の字固めが炸裂！この後ボタン連打で締め上げる。

戦慄の序盤ステージを追跡!!



ステージ 1

射撃を得意とする女性エージェント

某国特殊機関の最年少エージェント。射撃を得意とし、その腕前は正確で早いが、反面、肉弾戦にやや劣る。連射の速さで勝負するキャラ。

リンダ・ロッタ

ゾンビに占拠された街には……

廃墟と化した街に踏み入ると、いきなり多数のゾンビが行く手を阻む。まずはこいつら相手に操作の基本を覚えたいところ。途中の小部屋では女性がゾンビに襲われていて、助けるとフロッピーを手渡される。話によると謎の男「ＺＥＤ」から預かったものだとか。はたして「ＺＥＤ」とは何者なのか。敵か？ 味方か？



▶危ない！ 女性が襲われている。まわりのゾンビを確実に撃退せよ。

フロッピーを入手!



▲一瞬1枚絵かと思ってしまうが、バッチリ動く。衣装がメチャメチャセクシー！

BOSS



▲超越した腕力を持ったボスが登場。ガードを使わないと苦戦は必至。



▲ボスの前や、ステージの合間にはカッコイイデモシーンが。盛り上がるぞ！

ステージ 2

地下水路をさまよう死霊たち

フロッピーの中には「ＺＥＤ」による指示が。プレイヤーはその指示通りに地下水路へ……。

ここはゾンビだけでなく、植物のような形をした敵も登場する。こいつはプレイヤーに毒液をかけてくる、かなり厄介な敵だ。また、このステージにはところどころレーザーが仕掛けられており、じっとしていると射抜かれてしまう。一刻も早く抜け出したいところだ。

レーザーに注意



▶奥の赤い線から先は、ここの敵を一掃してからでないと進めないのだ。



◀レーザーに撃たれた瞬間。負うダメージも大きい。

BOSS



▲ワープや電撃など、攻撃は多彩。こちらからするとかなり厄介。

▼ボス戦後、ポツリとつぶやく毒島。この後どんな展開が待っているのか!?





気孔を操る冷静な男

何か異様な力を感じ、単独で調査を開始した他国の特務機関員。気孔を扱い、パワーを生かした肉弾戦が得意。

毒島力也

バーチャストライカー2 バージョン'99

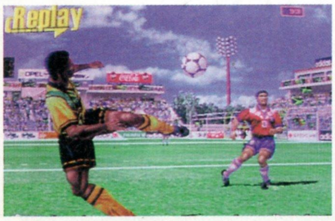
セガの人気シリーズ『バーチャストライカー2』の、最新データ版が登場だ。さまざまな面で'98年のサッカーシーンを再現。サッカーファンの心をくすぐるバージョンアップがウレシイのだ！

SPT ●稼動中 ●セガ ●1レバー3ボタン

多彩なアクションと戦術でゴールを狙え!!

着々と進化を続ける『バーチャストライカー2』シリーズ。この『バージョン'99』は、各チームのデータやフォーメーションなどが、ワールドカップイヤーだった昨年のものに一新されている。また、これまで好評だった選手の挙動も、さらに描き直され、いっそう本物に近い感覚で試合を楽しめるようになった。さらにアクション面では、味方からのパスを走り込みながらトラップ、などといった新規のアクションも追加され、前作以上にプレイの幅が広がっている。

ドリームキャストへの移植希望も上位に定着している人気タイトルだけに、今後も目が離せない！



▲ゴールシーンのリプレイもあるぞ。カッコよくキメるべし！



▲対戦も熱い。ぜひ通信対応でDCに移植を。



▲手ごわそうな選手たちが大勢登場している。

カンタン操作で華麗なプレイを再現

今作の基本操作は、1レバー3ボタンと、シリーズを踏襲。それぞれが、パスやシュートなどの動作に対応しており、比較的簡単にサッカーの醍醐味を味わうことができるようになっている。もちろんループシュートなど、前作でできたナイスプレイも健在。操作も難しくはないので、始めたばかりでもどんどん実戦に組み込んでいけるぞ。それに加え今作では、低めのボールに合わせるスライディングシュートなど、ゴール前での連携プレイも見逃せないのだ。

▼ゴール前ではさまざまな展開が用意されている。シュートかパスか？



守備を突破だ!!



▲時には意表を突いてダイレクトシュートを打ってみるのもイイ手だ！



▲混戦の中から豪快なシュートでゴールを狙え。

豪快にキメろ!!



▲ＰＫなどの際、キーパーの立ち位置を変更できる。どんなシュートも恐くない!?

新チーム参戦で全27チームに!

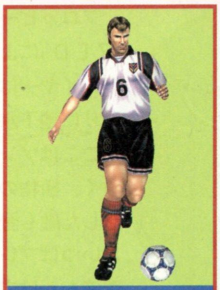
『2』の時に、24カ国だった参加チームが、今回3チーム追加され、全27チームになった。新たに加わったのは、チリ、オーストリア、ジャマイカの3カ国。各チームとも、それぞれが攻守において一芸に秀でたチームなので、今回の優勝争いはし烈を極めそうだぞ。また、試合を行うスタジアムは、今作でも4つ用意されており、そのうち2つが新しいスタジアムになっている。残る2つのスタジアムも、選手の入場口が設けられたり、ナイター時、記者席に照明がついたりと、細かい部分が変更されているのだ。

新たに加わるのはこの3チームだ!



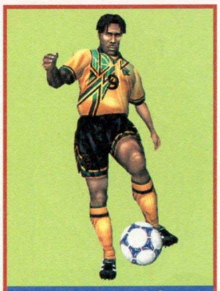
チリ

攻撃的なプレイが得意なチーム。スキがあれば2トップにボールを集めてゴールを狙え！



オーストリア

鉄壁のディフェンスが最大の武器。徹底した守備からのカウンターが、勝負の鍵になりそうだ。



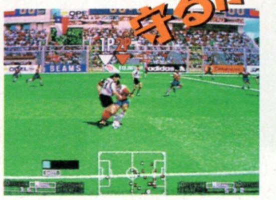
ジャマイカ

攻守にバランスがとれたチーム。機動力もあるので、相手を翻弄しつつ敵ゴールを目指せ！

フォーメーションの変更も可能に!!

試合中いつでも切り替えることができる3種類の戦術。この戦術切り替えが今作になって進化をとげた。前作までは、同一のフォーメーションでそれぞれの戦術を行っていたのだが、今回は切り替えた戦術に応じて、フォーメーションも変更されるようになったのだ。これによって積極的な攻撃、鉄壁の守備といった、より状況に応じた試合運びができるようになった。もちろんチームによってフォーメーションの組み合わせは違う。

守るか？



▲このシステムで、チームの特徴もハッキリ。



攻めるか？

▲オフェンシブ戦術の時は敵のカウンターに気をつける必要があるぞ！

アーケードを愛する
読者のページ VOICE of AC

まだまだ寒い日は続いているけど、風邪なんかひいたりしてないかな？　春はもう、すぐそこに来ている。それまでAOUの話題で盛り上がっていこう。読者レビューの投稿も頼むぜ！

AC News

●AOUショー開催迫る！

最新アーケードゲームの祭典「AOU1999 アミューズメント エキスポ」が、2月17日と18日の2日間、幕張メッセで開催される。稼働前のアーケードゲームが遊べるとあって、毎回多くの関係者が集まることで有名。18日は1,500円で一般入場も可能なので、時間のある人はぜひ行ってみよう。



▲NAOMIが発表されて4カ月が過ぎた。今回はどんなNAOMIタイトルが登場するのだろうか。

さて、今年の目玉は…!?

今回のAOUは、全体的に各メーカーの持ち味が活かされたタイトルが多そうだぞ。今回コーナーの冒頭でも紹介している、セガの『ゾンビリベンジ』や、カプコンの超新作『ストⅢ 3rd』などが注目作。さらに当日発表される作品もあるようなので、次号の速報レポートに期待してくれ！



▶今回の目玉の一つ『ギターフリークス』。なんとギターコントローラで操作するのだ！


◀今回、紹介記事も掲載している『ゾンビリベンジ』。NAOMIの起爆剤となり得るか。

主な出展タイトル		
セガ	ゾンビリベンジ	ACT
	CRAZY TAXI	RCG
コナミ	ギターフリークス	ETC
	ビートマニアⅡDX	ETC
タイトー	RCでGO!	SLG
	スーパーパズルボブル	PZL
カプコン	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	FTG

AC人気ランキング クラブセガ柏

順位	タイトル	メーカー
1	バーチャストライカー2 バージョン'99	セガ
2	スパイクアウト	セガ
3	ダイナマイトベースボール NAOMI	セガ
4	ダービークイズ マイドリームホース	ナムコ
5	麻雀　立直一発	中日本
6	ストリートファイターZERO3	カプコン
7	クイズすくすく犬福	ビデオシステム
8	テトリス	セガ
9	バーチャファイター3tb	セガ
10	ダイナマイト刑事2	セガ

クラブセガ柏

駅前から商店街を歩いていくと、突如現れる『クラブセガ柏』。店内はスペースにゆとりを持たせた設計になっており、混んでいてもそれを感じさせないところに、好感の持てるお店だ。



当店ではライトユーザーに来ていただける店作りを目指しています。メダルフロアでのビンゴ大会や、日替わりで店内のどれかのゲームがお得な設定になっている、なんていうサービスも行っています。ぜひみなさんお揃いでいらしてください。(店長：芦田さん)



▶入り口を入ると、プライズマシンがズラリ。女性客の比率が他店より高いところもこのお店の特徴だ。

アクセス

JR常磐線の柏駅下車。柏そごうを左手に見ながら商店街を直進、約1分ほどで現れる「SEGA」の看板が『クラブセガ柏』。

AC読者レビュー

ビートマニア(コナミ)

ボクの思い入れの強いアーケードゲームは、やはり『ビートマニア』でしょう。鍵盤5つにターンテーブルという操作系は、簡単ではないけれど、がんばれば覚えられるので、挑戦のしがいがあるところが好きです。あと音楽ももちろんカッコイイ。音ゲーは音楽が命なのでこれは大事です。　(埼玉・上木崎本太さん)



応募のあて先

読者レビューやご意見ご感想は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業を書いて下のあて先に送ってください。採用された方にはAC関連グッズをプレゼントします。
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館　㈱メディアワークス
電撃DC編集部「VOAにおたより」係まで。

●大学に受かりました。これからたくさん投稿します。（岐阜県・さくら真央さん）★合格おめでとう！　おハガキ待ってま～す。●3月の紅蘭の誕生日には、また紅蘭が1位になれるといいな。（愛媛県・まりんぼさん）★紅蘭の誕生日は3月3日、雛祭りの日です。●住所と本名は、必ず書かないとダメ？（柑子電化さん）★住所は都道府県だけでOK。名前もペンネームだけで大丈夫だけど、必ず1枚1枚に書いてね。

電撃サクラ隊3 SAKURA-TAI 3 Vol.6

2月と言えば、節分にバレンタイン、そして受験シーズン。今年受験のサクラ隊隊員のみなさんも、がんばってくださいね。今回も行ってみよ！

PC界にサクラ降臨――



Illustratar:Yasushi Yamaguchi

Sakura Wars サクラ大戦™

●Windows95&98　●3月18日発売予定　●9,800円　●セガ
●Pentium133MHz以上　●メモリ32MB以上　●CD 4倍速以上

太正乙女たちの戦い再び！

『サクラ大戦』のパソコン（以下PC）への移植決定をお伝えしてから数カ月。この春発売のはずなのに、なかなか情報が…と心配していた人はご安心あれ。今回はついに、3月18日発売ということがほぼ決定したぞ。さらにPCユーザーお待ちかねの追加要素もドドンと大公開！　グラフィックや音声などの演出面の強化はもちろん、PC版だけの追加モードもアリ。記事を読みつつ、期待して発売日を待つべし。



▲サクラワールドの出発点、あの名作『サクラ大戦』がPCで登場！　PCユーザーは必ずゲットせよ。

パソコン版のココが見どころ！

PCへの移植に際し、本作には多くの新要素が追加されている。サターン版を遊びつくした人も、満足できるデキに仕上がっているぞ。

1 グラフィックの強化

このPC版では、PCのグラフィック表示能力の高さを生かして、アドベンチャーから戦闘パートまですべてのグラフィックを高解像度化しているのだ。その画像の細かさは、サターン版の約4倍！　また、ムービーの再生方式もよりハイクオリティなものに変更されており、アニメシーンの画質もバッチリだ。あの数々の名シーンが、PCならではのハイクオリティビジュアルで楽しめるぞ。





2 アルバムモードの追加

PC版の完全オリジナル要素として登場するのが、「アルバムモード」と呼ばれる新たな機能。詳細は不明だが、アドベンチャーパート中に花組メンバーとのコミュニケーションを深められるように用意されるらしい。サクラ隊の予想としては、ゲーム中にカメラで写真を撮るような機能。つまり、好きなイベントグラフィックを自由に壁紙にできるモードと予測しているけど、はたして真相は…？



3 キャラクターボイスの追加

ボイス演出が大幅にボリュームアップしているのも、PC版『サクラ』の大きな特徴の1つ。クライマックス直前の8話～10話を中心に新たに収録が行われ、かなりの量のボイス演出が追加されているぞ。サターン版ではテキスト表示だけだった数々の名ゼリフも、PC版ではしゃべりまくりなのだ！

4 戦闘システムの改良

これまた詳細は未定ながら、PC版『サクラ』は戦闘パートでのシステムに改良が加えられるとのこと。大きな変更はなさそうだけど、移動場所をまちがっても選び直せるなど、サターン版の『2』の戦闘システムが採用されるのかも？　ただ、そうなると「かばう」コマンドの使用回数が制限されてしまうので、ちょっと難しくなりそう…（右で紹介している画面写真は、サターン版『サクラ大戦2』のものです）。



初回&予約特典も！

初回特典として同梱されるのは、太正時代をイメージしてデザインされた特製ボールペン。収納用の木箱もついてくるので、雰囲気満点だぞ。また、予約者全員にポスター（絵柄は、ページ左上のイラスト参照）もプレゼントされる予定だ。

【太正浪漫堂最新情報】東京・池袋の池袋ギーゴ内にあるサクラのグッズショップ太正浪漫堂では、2月14日のバレンタインデーに新アイテムを発売するぞ。発売されるのは三人娘のクリアファイルと缶バッジ(各300円)。三人娘が一緒にいるイラストが入ってて、ファンなら即ゲットって感じですな。買いに行かねば！

ガンガン玉発売中

太正時代らしいサクラの駄菓子シリーズに、「ガンガン玉」と名付けられた大粒のアメ玉が仲間入り。ガンガン玉は1袋8個入りで、花組メンバーや光武がデザインされた直径約3センチの缶バッチ(現在、16種類を予定)もついてくるぞ。アメは実際に「大正」から続く老舗の手作りなので、その味には定評アリ！ ぜひ1度、お試しあれ。




◀▲ベイ・クリスタル(株)から、1袋(ガンガン玉8個、缶バッチ1つ付き)500円で発売中。太正浪漫堂などで買えるぞ。

PLAY●名シーンプレイバック

大神一郎 思わず「いったぁ〜い」

●from. 鹿児島県・ひとみさん




今回紹介するのは、4話の冒頭で仔犬を助けた大神が陸軍将校たちにからまれたシーンから。大神が殴られた時には、ひとみさんも一緒に「いったぁ〜い」と言ってしまったそうです。ゲーム中に大神とシンクロしちゃうこと、ありますよね。ちなみにひとみさんは、陸軍将校の声がお気に入りの声優さんだったから、ちょっと許してしまったそうな…。

ILLUST GALLERY●イラストギャラリー



▲富山県・歌川琴葉さん／豊かな表情に、歌川さん独自の解釈が感じられて○。フントに指をかまれているレニの顔なんて最高です。



▶福岡県・若巳真紀さん／大人の味のチョコなんだろうね。



▶埼玉県・みなさん／ちょっとテレ気味のカンナです。



▶北海道・片桐英紀さん／お姫様役ゲット、おめでとう！



▶東京都・HIROさん／さくらの想いが伝わってきます。

▼埼玉県・駒雪咲良さん／レニへ届いた2枚組の応援ハガキ。レニファンのみんな、緊急指令をキャッチせよ！





◀静岡県・今井きよさん／アイリスの妨害もなんのその！



◀埼玉県・マサイ族さん／13歳にして、おそるべきセンス。



◀東京都・華小梅さん／ドラマCDの感想も待ってま〜す。



◀大阪府・浅葱優月さん／ムチムチな由里にドッキン！



◀福岡県・花山れんげさん／う〜ん、隊長の職権乱用って感じ。…チェッ、うらやましいなぁ。



◀福岡県・花崎れんさん／羽根がついても違和感なし。



◀神奈川県・アイカワミサキさん／今回も上位進出!!



◀神奈川県・幻夕貴さん／後ろのカンナにも注目。

CHARA-CON●キャラコン

マリア好調

織姫も多くの票数を集めたけど、400票オーバーのマリアが強すぎ！ 今回も危なげなくマリアがトップです。次にトップを譲るのはいつって感じ。

1位 マリア・タチバナ 前回1位・415票



◀大分県・花橘さん／お久しぶりです！ 花橘さんの「愛」は、しっかり届きましたよ。強力なマリア親衛隊の一員の復活により、今回もマリアがガッチリと首位をキープ！

2位 ソレッタ・織姫 前回5位・255票



▲長野県・りじよえさん／ランクは上がったけど、今回は惜しくも2位。

3位 レニ 前回2位・45票



▲熊本県・迷月梨猫さん／レニにはにかまれたら、チョーしあわせですね！

4位 李紅蘭 前回7位・43票



▲滋賀県・知己ハルキさん／『帝撃グラフ』では紅蘭の素顔も見られるよ。

5位 アイリス 前回4位・21票



▲東京都・うっちゅーさん／そろそろ、初のトップも取りたいところ。

★6位 真宮寺さくら…19票／7位 桐島カンナ…14票／8位 神崎すみれ…13票／9位 大神一郎…8票／9位 榊原由里…8票

●『眠れる森の美女』、何回やってもすみれか織姫しか魔女にならない…。(神奈川県・海道賢申さん) ★ハマリ役だから、固定されてるのかな？ ●1月8日、すみれさんの誕生日に雪が降りました。誕生日祝いだったのかも。(徳島県・草下なづなさん) ★すみれの誕生日を祝うハガキが少なくて、残念でした(涙)。そういえば、レニと1日違いの12月25日が誕生日の椿へのお祝いも…。みなさん、今からでも送ってね。

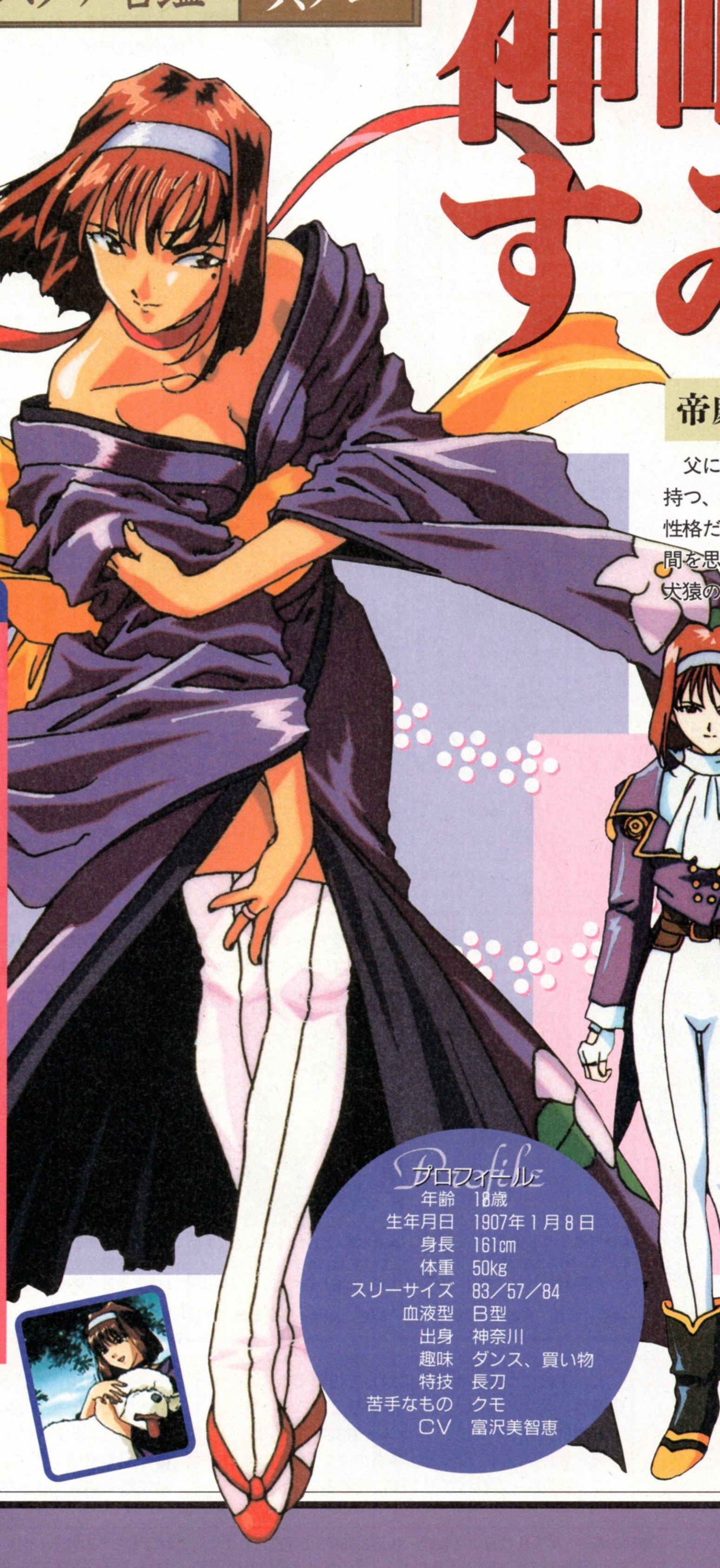
おハガキ待ってます

■イラストギャラリー：ハガキまたはハガキサイズの紙で。「〜に1票」と書けばキャラコンに集計。
■キャラコン：イラスト、及び文字ネタハガキなど、1枚につき1キャラに対して投票できます。
■名場面プレイバック：『サクラ2』9話までのお気に入りシーンを、イラストや文字ネタで。
■マンガ劇場：『サクラ』ネタのマンガ(主に4コマ)を募集。必ずハガキ1枚に収めること。
■隊員の声：『サクラ』への想いを文章で。
●あて先：〒101-8305
(株)メディアワークス「電撃サクラ隊3⑨」○○係
●今回の締切：2月25日必着
●掲載：VOL.9(3月26日発売)

ここで情報を1つ。CD『サクラ大戦 花組クリスマス〜奇跡の鐘〜』が3月17日に2枚組・税込3,360円で発売されます。これはもちろん昨年12月に行われた同名ライブのCDで、ビデオの方はもう少し先になるとのこと。また『電影回顧録』のLD版(上下巻が1つに!)も同じ3月に発売予定。どれもマーベラス エンターテイメントから。

花組スタア名鑑 其ノ二

神崎すみれ





帝劇の誇るトップスタア

父にエリート企業の社長、母に映画女優を持つ、社交界のトップレディ。少々高飛車な性格だが、険のある口先とは裏腹に人一倍仲間を思いやる優しさを隠し持つ。カンナとは犬猿の仲だが、心の底では通ずる部分も多い。

家族構成

世界的に有名な神崎財閥の会長である祖父を始め、父、母ともに健在。

祖父 神崎忠義



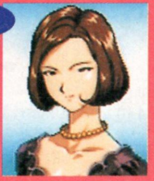
神崎財閥の会長。帝撃のスポンサーでもある。

父 神崎重樹

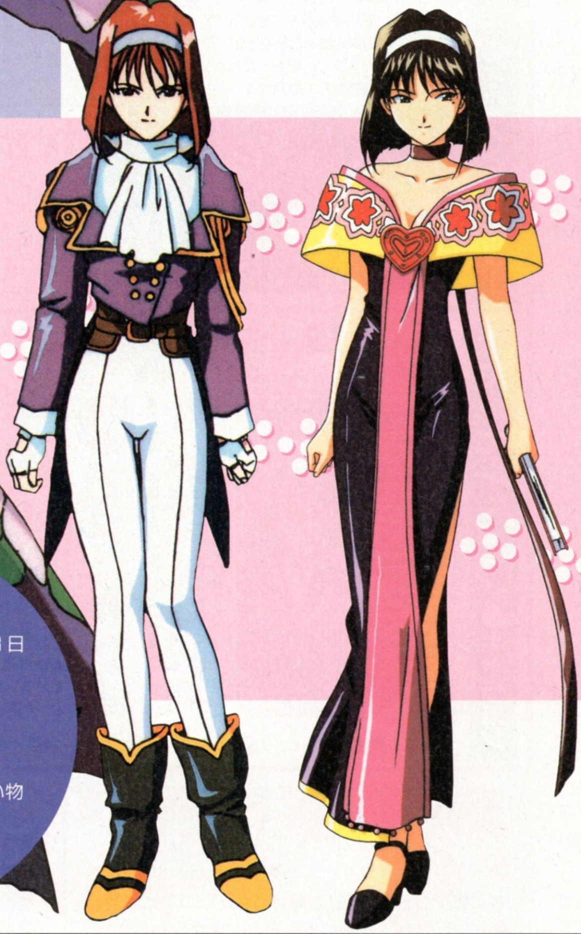


神崎重工の経営責任者。忠義の実の息子。

母 神崎雛子



かつては「冴木ひな」という映画スタアだった。

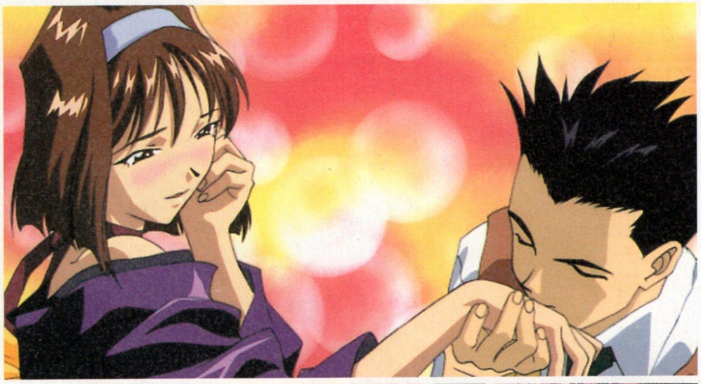


プロフィール

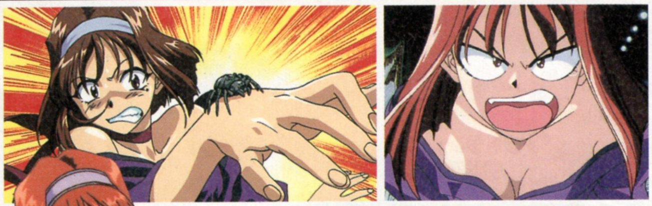
年齢	18歳
生年月日	1907年1月8日
身長	161cm
体重	50kg
スリーサイズ	83／57／84
血液型	B型
出身	神奈川
趣味	ダンス、買い物
特技	長刀
苦手なもの	クモ
CV	富沢美智恵

サクラ大戦

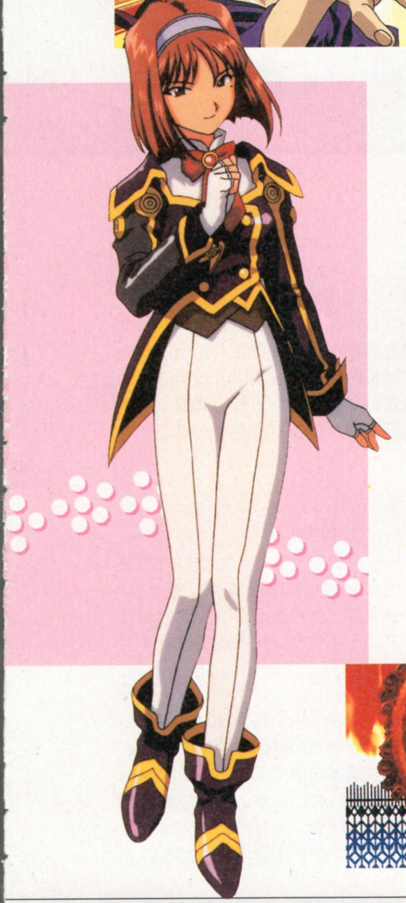
初対面の時は大神を給仕と間違えるなど、ワガママなお嬢様ぶりを見せたすみれ。だが、おぼれかけたところを大神に助けられてからは、少しずつ彼への態度も軟化を見せる。そして廃屋での共同作戦では、険悪だったカンナとの仲を回復させただけでなく、大神との仲も急接近していった。













サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～

1年の時を経て、すみれはより気高く成長した。1度は帝撃のために政略結婚まで決意したすみれだが、大神に止められてからはいっそう彼に惹かれていく。自分の弱さも包み込んでくれる大神に、心を奪われていくすみれ。温泉旅行の際には、大神の部屋に忍び込む大胆さまで見せたのだった。

奥義絢爛

由緒正しき神崎風塵流の免許皆伝の腕前を持つすみれ。その奥義の数々を、とくとご覧あれ。

赤熱・鳳仙花



神崎風塵流 飛竜の舞



コペルニクスもガリレオも！
2人の前では天動説！
この世界は！
2人を中心に回っている！

神崎風塵流 紫仙燕子花！

ゲームサウンドの向こうに未来が見える!!

STRAIGHT EDGE Ver.2

音速通信ストレートエッジ

セガRCGサウンドの
歴史を感じる1枚を
ピックアップ！

今月の1枚



今回のストエジは、セガの名作レースゲームサウンドを集めたベスト盤CD、「セガ　レーシングベスト」をセガ担当クリエイターのコメントを交え大解剖。音を聴く前に、これを読んで熱くなれ！

CD「セガ・レーシングベスト」
●3月3日発売　●2,310円（税込み）
（マーベラスエンタテイメント／ポニーキャニオン）

収録されている9作品

BIKE ATHLON
DAYTONA USA
DAYTONA USA 2
DIRT DEVILS
LE MANS 24
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA RALLY 2
SEGA TOURINGCAR CHAMPIONSHIP
SCUD RACE



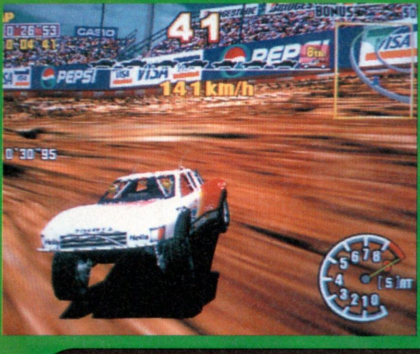
レースゲームを音で表現したらこのアルバムができあがった

'90年代のレースゲームサウンド（以下RCGサウンド）の歴史がこの1枚に──。セガの名作RCGサウンドの集大成ともいえるアルバムが、今回紹介する「セガ　レーシングベスト」だ。収録されているのは、『デイトナUSA』や『セガラリー』といった、名作アーケードの9タイトルから厳選された25曲。スタートからパワー十分で、ものすごいスピード感で最後まで突っ走る。

そもそも、RCGサウンドの歴史をひも解いていくと、原点と思しきある作品に辿りつく。今を遡ること13年前に登場、レースゲームに革命を起こした『アウトラン』である。筐体自体が動いたり（当時は画期的）、肩肘張らずにドライブ感覚で楽しめたりと、その高いゲーム性とゲームを盛り上げる心地よいサウンドが評判になった。特にサウンドに関しては、その楽曲性はもちろんのこと、曲がカーステレオから流れるというイキな演出もあり、ゲームサウンドの注目度アップに果たした功績は大きい。そこで培われたエンターテイメントとしてのセガRCGサウンドの流れは、90年代にも脈々と受け継がれ、数々の名サウンドを生み出している。



◀圧倒的なスピード感が魅力の『デイトナUSA2』ではロックテイストが炸裂!!



▶砂塵を巻き上げ驀進する『ダートデビルズ』の迫力サウンドも初の音源化。

さて、話をもとに戻そう。このアルバムに収録されているのは、DC版が発売されたばかりの『セガラリー2』をはじめ、セガのRCGサウンドを代表する豪華なラインナップ。レース中継番組などでも使用されている曲が多いので、ゲームをプレイしたことがなくても、「オオ！」とうなずける曲が多いはず。それにしても、まとめて聴き返してみると、その抱負なサウンドバリエーションに驚く。80年代を偲ばす『デイトナUSA』、ハードロック系の『セガラリー』、Gテクノ風な『セガツーリングカー』など、ゲームサウンドの変遷を感じさせてくれるし、数年を経た今でも色褪せることのない、抜群のスピード感を再認識できる。また、このアルバムだけの特典として、音源化されていなかった、『ダートデビルズ』『パワースレッド』『バイクアスロン』の3タイトルが収録され、さらに『セガラリー・チャンピオンシップ』のメドレー曲も追加されている。こちらも要チェックだ。

最後に、アルバムの聴きどころを、制作元であるマーベラスエンターテイメント広報・佐藤さんに訊いてみた。「愛車のCDチェンジャーに入れて、ドライブミュージックとして聴いてもらえればと思っています。もうとにかく、スピード感バツグンなので、高速道路なんかで聴いてもらったらピッタリでしょうね。でもスピードはきちんと守ってくださいね（笑）」（佐藤）。

スピード感抜群のRCGサウンドをこの1枚に縮図！いやはや、心のアクセルはフラットアウト寸前だ。

各パブリシティの声 VOICE

●ミュージシャン　TAIHEI氏
「LE MANS 24」サウンドコンポーザー

24時間耐久レースをテーマにしたゲームなので、試練と忍耐をイメージして仕上げました。作曲では長距離トラックの運転手時代の経験が生きましたね。ちょっぴり演歌テイストな（笑）、RCGサウンドをあなたに！

●セガ・サウンドSEC　佐々木建仁氏
「SEGA RALLY 2」サウンドクリエイター

キャッチー&疾走感&ドラムンベース……あらゆるキーワードをサウンドに盛りこんでみました。『ソニック』の瀬上をはじめとした最高スタッフが、ゲームのシーンにピタリとはまるリアリティサウンドを提供します！

●セガ・CSプロデューサー　水口哲也氏
「SEGA TOURINGCAR CHAMPIONSHIP」プロデューサー

このサウンドが皆さんの部屋や車の中、そしてさまざまな環境の中に入り込み、昇華していくことを切望しています。ここに集まったさまざまなミュージシャンの、さまざまな才能と叡智＝サラウンドをご堪能ください。

EDGE'S info
ゲームサウンドをバックアップする「ストレートエッジ」では、読者のみなさんからのお便りを募集しています。このコーナーで取り上げてほしいサウンドやクリエイター、CD化希望タイトルなど、ゲームサウンドに関することなら何でもOKです！
＜あて先＞〒101-8305　（株）メディアワークス　電撃ドリームキャスト編集部「ストレートエッジ」係まで。

SEGA RACING BEST

HIGHSPEED! CRASH! PENETRATE! セガレーシングベスト

- DAYTONA USA 2
- SEGA RALLY 2
- SEGA TOURINGCAR CHAMPIONSHIP
- SCUD RACE
- DIRT DEVILS
- LE MANS 24
- DAYTONA USA
- SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
- POWER SLED
- BIKE ATHLON



CD 3.3 ON SALE

定価2,310円(税込)
MJCA-00043
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,

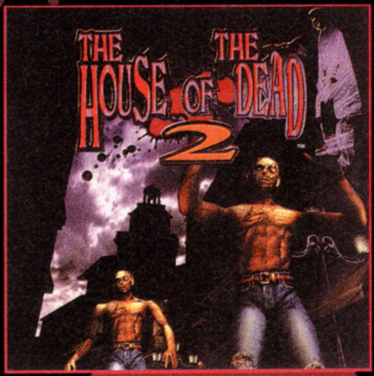
数々の名作を世に輩出したSEGAの90年代の
レーシングゲームのサウンドを1枚にまとめたBEST盤が遂に発売！
ドライブで聴いたらスピードが出てしまいそうな
スピーディーサウンド満載！

FEBRUARY's TITLE

THIS IS REAL HORROR SOUND

THE HOUSE OF THE DEAD 2

ザ ハウス オブ ザ デッド 2 サウンド トラック

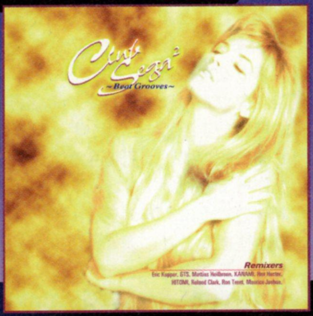


ガンシューティングの草分け的ゲームである
「ハウス オブ ザ デッド」の続編が
サウンドトラックとして早くも登場！
「ハウス1」のアレンジ版も収録!!
脳裏に深く刻まれる
極上のホラーサウンド をお届けしよう…

CD 2.17 ON SALE

定価2,310円(税込)
MJCA-00042
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,

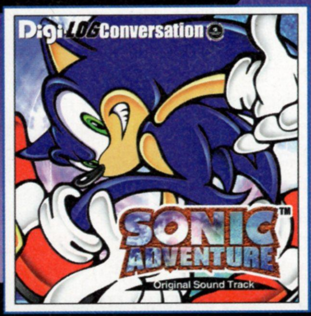
NOW ON SALE



CLUB SEGA 2
~Beat Grooves~

クラブ セガ 2 ～ビートグルーブス～
MJCA-00040
定価：¥2,940(税込)
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,

NOW ON SALE



SONIC ADVENTURE
Digi-Log Conversation" ORIGINAL SOUND TRACK

ソニックアドベンチャー デジ・ログ カンヴァセーション オリジナルサウンドトラック
MJCA-00034
定価：¥3,360(税込)
©SEGA ENTERPRISES,LTD., 1998

NOW ON SALE



MOGRAPPER
SOUND TRACK

モグラッパー サウンドトラック
MJCA-00041
定価：¥2,310(税込)
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,

COMING SOON

CD 3.17 発売決定!!

サクラ大戦 花組クリスマス 奇跡の鐘

MJCA-00047 定価：¥3,675(税込)
©SEGA ENTERPRISES,LTD., ©RED 1996,1998

MMV Marvelous Entertainment Inc. 発売元：株式会社マーベラス エンターテイメント／販売元：株式会社ポニーキャニオン
マーベラス・ホームページ http://www.mmv.co.jp/

ARTIST PICK UP

ゲームを描く人々

Vol.5 柴崎晋一氏&亀えりか氏

DC初のRPGである『神機世界エヴォリューション』。この作品の注目すべき点といえば、ゲーム性もさることながら、何と言っても魅力あふれるキャラクターたちだろう。そこで今回は、そのキャラクターたちのイメージイラストを描いた、株式会社ネバーランドカンパニーの柴崎晋一氏と亀えりか氏に話をうかがってみた。



3Dキャラクターのかわいらしさをイラストで表現

──まず、お2人が『エヴォリューション』のイラストを描くことになった経緯をお聞かせください。

柴崎晋一氏（以下、柴崎）：今回の『エヴォリューション』では、もともとダンジョンのグラフィックやイベントなどの制作を担当してたんです。ところがゲームを説明するための資料を作る時に、「マンガでやったらいいんじゃない？」ということになり、自分が描くことになりまして。そのマンガをみんながオモシロイといってくれて、結果的にキャラクターのイラストも描くことになりました。

亀えりか氏（以下、亀）：私の場合も、最初はイベントのモーションを作っていたんです。ちなみにリニアがマグの頭をなでなでするモーションなども、私が担当しました（笑）。で、その仕事が一段落した時にイラストの方も描くことになったんです。

──２人のクリエイターが同じキャラクターのイラストを描かれることは珍しいと思いますが、共通のコンセプトはどんなものだったのですか？

柴崎：もともと基本のキャラデザインは、スティングのウエクサさんという方が描かれたもので、その設定をもとに３Ｄキャラが作られたんです。ゲームのイベントシーンなどを見てもらえればわかると思いますが、そのデザインがひたすらカワイイんですよ。だからその雰囲気を活かしながら、自分なりのイラストにできないかなと思いながら描きましたね。

──たしかに『エヴォリューション』では、２Ｄ的なキャラのかわいらしさが、３Ｄでそのまま表現されてますよね。ところでお２人とも、５人のメインキャラの中では、どのキャラがお気に入りですか？

柴崎：自分でうまくできたな、と思っているのはチェインです。逆に主人公のマグは苦労しましたね。

亀：私は最初に描いたこともあり、マグが１番力が入りました。苦労したのはリニアとペッパーですね。

ユーザーが安心でき、想像力を膨らませられるイラストを描きたい

──お２人がイラストやグラフィックを描く時、特に心がけていることは何でしょうか？



◀イラストと同様、３Ｄキャラのかわいらしさも『エヴォリューション』の魅力だ。

柴崎晋一氏

プロフィール

株式会社ネバーランドカンパニー開発部所属。ゲームのグラフィック全般を手掛け、代表作品は『エナジーブレイカー』『仙窟活龍大戦カオスシード』など。

柴崎：自分の場合は、「見えない部分まで考えて描く」ということですね。イラストを見てくれる人は、そこからさまざまなことを想像するわけですから、自分の中でもどれだけ想像を膨らませ、存在感を持たせられるかが重要だと思ってます。

亀：イラストを描く時は、あくまで「見た人が安心できる絵」を描きたいと思っています。ほかにも目を引くという意味では、構図などの面でも見ていて飽きないイラストを描きたいですね。

──では最後にクリエイターとして、今後どんなゲームの制作に携わってみたいと思われますか？

柴崎：ユーザーに媚びず、ご都合主義ではないストーリーものを作ってみたいです。例えば宮沢賢治の童話の登場人物のように、闇の部分も持っているんだけど、すごく些細なことに喜んだり悲しんだりする。そういうキャラが出てくるゲームがいいですね。また、たとえハードの性能が低い時代でも、胸がワクワクするような、想像力溢れる作品がいっぱいあったんで、そういうものが現在のハードの性能を活かして表現できればいいな、と思っています。

亀：ゲームには「達成感」が必要だと思うんですが、逆にそういう要素がまったくないものも作ってみたいですね。ただ難しそうなんで、自分で作るより、人の作品を手伝う方がいいかもしれませんが（笑）。



▲以前に本誌でも紹介した柴崎氏のマンガ。独特のほのぼのとしたタッチが、ゲームの雰囲気にマッチしている。





亀えりか氏

プロフィール

株式会社ネバーランドカンパニー開発部に所属するクリエイター。代表作品に『カオスシード〜風水回廊記』『仙窟活龍大戦カオスシード』がある。



①　②　③

PRESENT

今回はお２人が描いた色紙（①が亀えりか氏、②と③が柴崎氏）を、それぞれ１名にプレゼント！　欲しい色紙の番号を明記の上、どしどし応募してほしい！

ハガキのあて先　プレゼントの応募は、電撃ドリームキャスト編集部「ゲームを描く人々」係まで。また応募の際は、このページで紹介してほしいイラストレーターの名前も記入してください。

電撃 スーパーマニア御用達!! なんでも屋

取扱品目：CD　LD／ビデオ　トレカ　テレカ　ポスター　フィギュア　etc...

カラーに復活でもページ数は……。そんな嬉しくもあり悲しい今回は、またまたトレカ超熱烈プレゼント大特集。案の定、他のグッズの情報も満載だから読んでネ。

プレゼント あて先

賞品を希望する人は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、欲しい賞品名とこのコーナーの感想を明記のうえ、当編集部「なんでも6」係まで送って下さい。締め切りは2月24日当日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせて頂きます。たくさん応募して下さいネ。

トレカ蒐集委員会 Get The FULL COMP

スーパーロボット大戦
スクランブルギャザー5



超人気S・RPG『スパロボ』がカードゲーム化!! 最新作+第1次～第4次までのほぼすべてのロボット・パイロットが参戦だッ。さらに、未登場のロボット群も多数収録されているぞ。今回、スターター1BOX+ブースター3パックのセットを3名にあげちゃう。応募せよ！

▲レアカードには、箔押しモノもある。

発売中（1月下旬）
価格：スターター（50枚+説明書）／1,200円〔税別〕
　　　ブースター（10枚+説明書）／330円〔税込〕
発売元：バンダイカードダス

ガンダム WAR

1stガンダムからZZガンダムまでのモビルスーツや人物、事件などを題材にしたカードゲームが登場。ルールは極限まで簡略化されており、初心者でも安心だぞ。スターター1BOX+ブースター3パックを3名にプレゼント。

▶早くも第2弾が予定されているぞ。

発売日：2月下旬　発売日：バンダイカードダス
価格：スターター（50枚+説明書）
　／1,200円〔税込〕全200種
　：ブースター（10枚+説明書）
　／330円〔税込〕全180種

▶7月からは全国各地で大会も開催される。





異種 ガサラギ
ミッションディレクター

TVアニメ「ガサラギ」で活躍する、多機能陸戦兵器タクティカルアーマー。その白熱した戦闘を対戦型ゲームとして見事再現!! これも、スターター1BOX+ブースター3パックを6名にプレゼント。カサラキファンなら見逃すな！



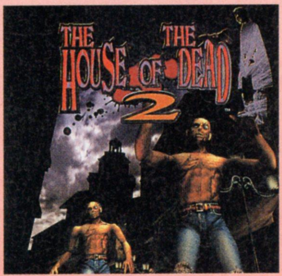
発売中（1月中旬）
価格：スターター／1,500円〔税別〕
発売元：バンダイ

音径の恩恵 CD-press

THE HOUSE OF THE DEAD2

ドリキャスへの移植もついに決定した『HOD2』。そんな現在でも業務用で鋭意稼働中の、ホラーガンシューのサウンドトラックが待望の音径化!! 迫力感をアグレッシブに伝えるサウンドで、ゾンビ達に襲われる各シーンが、耳を通して甦ること間違いなし。さあ、AM1研が創作する、ホラーの世界を体験しよう。

▼ボーナストラックとして前作『HODI』のアレンジ版も収録!!



発売日：2月17日　価格：2,310〔税込〕
発売元：マーベラスエンターテインメント

ジョジョの奇妙な冒険 オリジナルサウンドトラック

「週刊少年ジャンプ」で、長きに渡って人気を博し（現在も第5部が連載中）、さらに超人気最新格闘ゲームとなった『ジョジョの奇妙な冒険』のサウンドトラックが、早くもリリースされた。収録曲は全52曲。各ステージごとのサウンドはもちろんのこと、SE（効果音）やVOICE（承太郎の〝おらおらおらおら〟も収録されている）もぎっしり詰まった、聞き応え十分なアルバムだ!!

▼ライナノーツにはサウンドスタッフなどの熱いメーセッジが満載!!



発売日：2月20日　価格：2,100〔税込〕
発売元：SULEPUTER

フィギュアGEAR

北斗の拳
アクションフィギュアシリーズ



マンガやアニメで一世を風靡した「北斗の拳」。その登場人物を忠実に再現した、アクションフィギュアシリーズの最新作は、黒王にまたがるラオウだ。「北斗の拳」のもう一人の主人公である、ラオウの雄姿を堪能せよ。ちなみに、すでに発売されている「北斗の拳」アクションフィギュアシリーズは、以下の10体だ。

発売中（1月）
発売元：海洋堂
原型：松浦健／片山浩
価格：7,800円〔税別〕

ケンシロウ　2,200円	トキ　2,600円
レイ　2,200円	シン　2,600円
レイ（白髪版）2,200円	スペード　2,600円
ジャギ　2,600円	ユダ　2,600円
ラオウ　2,600円	シュウ　2,600円

※価格はすべて税別です。

注目ッ!! 上記表内のフィギュアを各1名様にプレゼント。
欲しいキャラの名前をしっかり書いて、上のあて先まで送って下さい。

メーカーとサバゲで激突!

電撃かすみ草が往く

不定期連載 第4回

戦いを通じて友情を育め!



前回の戦いで見事に勝利を収め、士気も意欲も満々の電撃かすみ草。しかし、「勝って兜の緒を締めよ」の格言どおり、決して油断せずに、かすみ草の強化に力を注いでいきたい!　そこで今回は、サバゲの基本中の基本である、銃にスポットを当ててみたぞ!!

メンバー紹介



はせがー
かすみ草の隊長。本誌編集長は副業というウワサあり。



S根
読者ページの担当編集。得意技は、ラブスナイプ!



死神ヤス
このページの担当編集。ＡＫをこよなく愛すベトコン。



まっつ
サバゲ初心者のライター。セガとの戦いで男を上げた。



しの
美少年ライター。装備だけはなかなか充実している。



真下参謀
かすみ草の頭脳であり、確かな腕を持つ、精神的支柱。



ニキータ
サバゲが好きな、プロのモデルさん。かすみ草の紅一点。



ばんがびりとん
もはや全国区の知名度(!?)のパイナポー大西。素人。



サムイマン
次回から参戦予定の新入隊員。みんな期待はしてない。

エアガンをもっと知りたくて

いってきました東京マルイ!!

サバゲで使用する銃といえば、エアガン。そして、エアガンのことなら、日本一のシェアを誇る会社東京マルイさん！　ということで、この知る人ぞ知る、電動ガンのトップメーカーに、突撃取材を敢行してきたのだ！　この会社から、銃に関する豊富な情報を聞き出して、かすみ草の強化になんとか役立てていきたいところである。



東京マルイについたどす!!



本日の教官

今回、我々の質問に答えてくれるのは、バクニュー大佐こと、東京マルイ・広報課の土居克臣さん。情報担当だけあり、エアガンに関することはもちろん、実銃や軍隊などにも広～い見識を持つ、頼れる人なのだ。かすみ草一同、敬礼ッ!!

(株)東京マルイとは?

エアソフトガン販売で国内トップシェアを誇る、サバゲ界で知らぬ者はいない老舗企業。初心者でも気軽に扱える電動ガンをいち早く実用化して、サバゲ人口を飛躍的に拡大させた功績はものすごく大きい（かすみ草もその一部）。だもんで、かすみ草全員が東京マルイさんの電動ガンを使ってます。

基礎編　まずはエアガンの基礎知識を学べ!!

エアガンの基本知識をもう一度復習してみよう!

あたりまえのことだが、サバゲには銃が必要になる。発売されているエアガンの種類は千とも二千とも言われ、さらに電動、コッキング、ガスなど、銃の構造差による区別もある。それこそ星の数だけあるエアガンの中から、サバゲにピッタリの銃を選ぶにはどうしたらいいのか？　っていうか、構造自体、イマイチわからないかすみ草だが…!?



▲いつになく真剣なかすみ草メンバー。でもどうしてＢＤＵ着用!?

電動ガンといえども種類は膨大…どれを選べばいいんだろう?

なるほど。サバゲで使えるのが電動ガンなのはよ～くわかった。でも、ショップに行けば目移りしてしまうくらい、たくさんの電動ガンが並んでいる。かといって、銃の特性を見極める力もまだないかすみ草隊員。各自持っている銃は、はっきりいって好みで選んじゃったし…。はたしてどんな銃を選べばいいのか、教えてください、バクニュー大佐！



Q. サバゲで有効なエアガンはいったいどれなんでしょうか?

A. 専門知識がほとんど必要ない電動ガンがオススメです

専門知識がなくても「とりあえず撃てる」のが、電動ガンの魅力です。バッテリー（エネルギーソース）さえあれば、引鉄を引いただけで弾が出ますから。ガスガンもパワー的には優れていますが、天候や季節、経験などに左右されてしまうことを考えると、やはりサバゲでは電動ガンが使い勝手で一番でしょうね。

これがあればサバゲはできる!



銃(&マガジン)



バッテリ&充電器

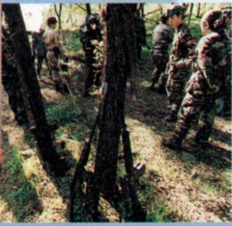


ゴーグル



▲懇切丁寧に指導してくれるバクニュー大佐。スゲエいい人です。

▼サバゲフィールドは、まさにエアガンの博覧会なのだ。



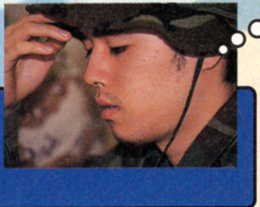


Q. いい銃選びのポイントを教えてください!

A. いろいろあるんですが…まずは好みでOKでしょう!

意外と思うかもしれませんが、コレが銃選びのかなり重要の要素だと思います。自分のプレイスタイルがどんなものか？　まずはこれを見極めましょう。例えば、前線に出て戦いたければ、取り回しの利く小型銃をオススメしますし、狙撃がしたければ、ライフルタイプがいいでしょう。やはり、思い入れのある銃でプレイすれば、楽しさは倍増するはずです。初めてエアガンを購入する際は、「性能差」ではなく、あくまで「使用目的」や「好み」で決めてもらうのがいいのではないでしょうか。

対戦相手募集
初戦を飾りちょっぴり天狗ぎみの「電撃かすみ草」とサバゲで対戦してみませんか？
「よーし♥」と思ったメーカーの方は、気軽に電ドリ編集部までご一報ください。



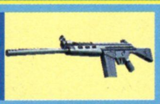
実践編 今のかすみ草に必要な銃って？

かすみ草隊員はマイ銃の特徴を理解しているのだろうか？

バクニュー大佐の発言に、「やっぱり、銃は好みだよな〜」と自己満足している一同。でも待てよ……。銃の特徴＝使用目的をきちんと理解しておけば、有利なゲーム展開ができるってこと？　今ごろ大事なことに気づいたかすみ草隊員。ここでは、マイ銃を正しく使えているかどうか、緊急検証してみることに…って、まっつ、銃もってないじゃん！


▲東京マルイのカタログをみながら、次なる銃を物色するかすみ草一同。

隊員の持っている銃の特徴＆ゲームでの使用例

はせがー		**HK-51**　(本体：29,800円) おもに中距離レンジで威力を発揮するが、スナイピングも可能なので、オールマイティでかなりいい銃。
S根		**MP5-A4-PDW**（本体：25,800円) コンパクトな全長から生まれる機動力で、接近戦では非常に心強い。前線で「バラ撒く」には最適といえる。
ヤス		**AK-47S**　(本体：31,800円) 600発連続発射という、電動ガンで最強のファイヤーパワーを誇る。中間でサポートするには効果的だ。
真下参謀		**PSG-1**　(本体：54,800円) スナイパー御用達の大型銃。アウトレンジ（相手の弾が届かない範囲）からの射撃に絶大な威力を発揮。





Q. まっつにオススメの銃は？
A. いいのがあるんですが…。

そうですね〜。まだ、サバゲを始めたばかりということなので、プレイスタイルが決まっていないはずですよね。だから、どの銃でもオススメできるわけですが、手始めにM16A2なんてどうでしょうか？　これは非常にバランスの取れた銃なので、初心者の方には最適かと思います。

また、コンパクトな形状がウリのMC51やMP5シリーズも使いやすいでしょうね。それから、思いきって、PSG-1のような玄人向けの狙撃銃もいいかもしれません。いずれにせよ、思い入れとか好みで選んでもらうのがベストだと思いますが。でも、まっつさんのような人に、取っておきの銃があるんですよ…。

バクニュー大佐が持ってきたのはなんと最新の電動ガンM4A1！

まっつ用にとバクニュー大佐が取り出したのは、巷で話題騒然の最新電動ガン、M4A1カービンだった！　うぉーこれはイカしてるぞ！　当人のまっつをよそに、とにかくいじくり回す隊員たち。唖然とするバクニュー大佐と真下参謀（実は真下参謀はすでに購入済み）。あっ、マガジン落ちた！　もう勝手に分解しない！　参謀曰く「かすみ草にはもったいないね」。そのとおりです…。

アメリカ軍特殊部隊統合本部・SOCOM制式銃

これがコルトM4A1カービンだ！





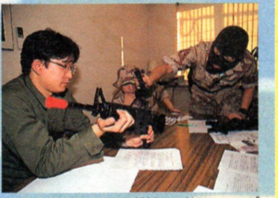
◆東京マルイ／コルトM4A1カービン（本体・31,800円）
昨年末に鳴り物入りで発売され、現在も大ヒットを飛ばしている電動ガン。実銃はM16系のカービンタイプとして、主にアメリカの特殊部隊（陸軍レンジャー、SEAL、SWATなど）が採用しているが、細部資料をもとに製作されたリアルな外観と、その高い射撃精度でサバゲでも使用者が激増中。現在、「最強のサバゲウェポン」といっても過言ではない素晴らしいエアガンなのだ。価格もお手頃なので、初心者にもオススメだ。







喜びのあまり猿のようにいじくり回す連中


▲あらゆるパーツが着脱可能で、オプションもお手入れもラクにできます。



Q. M4A1で今までの電動ガンと違うところってあるのでしょうか？
A. 極端な差はありませんが所々に新技術を採用しています

実銃の細部資料をもとに、金属製パーツを多用したリアルな形状に仕上げています。外観だけでなく、新型モーター、さらに大型銃と同じメカBOXを搭載したため、小型ながら実射性能もかなり良好です。既存の電動ガンと極端な性能差はありませんが、東京マルイが持つ技術力の粋を集めた自信作です。

応用編 基本使用以外にもこんなコトが!!

買った銃をただ使うだけじゃ、物足りない!!　さらに上をめざせ!!

買ったその日から遊ぶことができるエアガン。だが、別売りのさまざまなオプションパーツを取り付けることによって、さらにそのエアガンを強化することができるのだ。このように、少しずつ武器を強化していって、自分好みのの仕様に変えていく作業も、銃の魅力のひとつと言えるかもしれない。自分だけのオリジナル銃を作っていこう!!

スコープ



ダットサイト





＊M4A1の問い合わせ先：東京マルイ　03-3605-9212



バクニュー大佐から電撃かすみ草へ励ましのエール!!

デビュー２戦目でもう勝っちゃったんですよね？　それって結構スゴイことなのではないでしょうか。見た所、チームワークも良さそうだし、場数をこなせばきっと強いチームになれますよ！　がんばってください！



総評

バクニュー大佐のおかげで、エアガンの基本知識は、何とか理解できた。が、それだけでなく、初勝利以来、性能ばかりを追求していたかすみ草隊員に、本来のエアガンの楽しさも教えてくれた。やっぱり、楽しくやらなきゃ意味ないのかもしれないです。う〜ん納得。

取材を終えて、まっつは１人…

取材を終えたまっつは、近くのガンショップへ。ついにマイ銃を手に入れるのか!?　だが、その横にあるGショックにも気が行っている様子。果たしてまっつは銃を手に入れるのか!?　次回に注目！


▲その眼差しの先にはトランペットが……!?


PlayStation
SEGASATURN
——奪われた明日を、取り戻せ。
次世代兵器「オーギュメント」の開発をめぐる
巨大な陰謀に巻き込まれた高校生、十夜と誠志郎。
ごく平凡な高校生活をおくる彼らを待ち受けていたのは、
超常現象と異様の敵が襲いくる、
非現実の世界だった。
——未来は闘って、勝ちとれ。——
デバイスレイン
DEVICEREIGN
2.25 IN STORES
アドベンチャーSLG
希望小売価格 5,800円(税別)
発売キャンペーン 締め切り→ 3月31日まで(当日消印有効)
ゲームソフトに入っているアンケートはがきを3月31日(当日消印有効)までにお送りください。
先着30,000名様に「DEVICEREIGN オリジナルブックレット」をさしあげます。
(当選は発送をもってかえさせていただきます。)
セガサターン デ・キ・ル キャンペーン 実施中!
期間中にご応募いただくと、オリジナルトレーディングカードがもれなく当たります。
詳しくはセガサターン版の取扱説明書に入っているチラシをご覧下さい。
BOOK
電撃攻略王 「DEVICEREIGN公式攻略ガイド」
近日発売予定 予価：本体950円+税 電撃PlayStation＆電撃Dreamcast特別編集
電撃文庫 「DEVICEREIGN(仮)」 近日発売予定 価格未定
電撃コミックス 「DEVICEREIGN 公式コミックファンブック(仮)」
近日発売予定 予価：本体660円+税
CD
サウンドトラック
「～Fantastic Charactor Series～ DEVICEREIGN」
3／17発売予定 2,800円(税別)
ドラマCD
「DEVICEREIGN ドラマCD」 4／7発売予定 2,800円(税別)
ラジオドラマ3月から放送決定!!
「子安・氷上のゲムドラナイト」
毎週日曜日
TBS 24:30～25:00
HBC 25:00～25:30
MBS 24:00～24:30
RKB 24:40～25:10
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1999 Starlight Marry／Media Works Inc. "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

DENGEKI Dreamcast
電撃ドリームキャスト
ランキングナウ

Ranking Now

1/4 ▶ 1/17 集計期間

このページで扱っているデータは、全国約500の小売店及び、約1万6000店舗のコンビニエンスストア(セブン-イレブン・ジャパン全店、ファミリーマート全店、サンクス全店、四国スパー全店、デジキューブ調べ)の売り上げデータをもとに、編集部独自の調査で作成したものです。

売り上げTOP10

1 ソニック アドベンチャー (DC)

今回 50,772 / 累計 281,976
前号 1位 / 最高 1位 / 回数 2回 ➡
セガ
98/12/23
5,800円 ACT



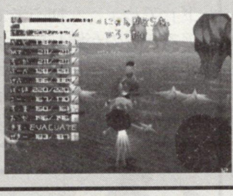
2 バーチャファイター3tb (DC)

今回 18,732 / 累計 250,118
前号 2位 / 最高 1位 / 回数 4回 ➡
セガ
98/11/27
5,800円 FTG



3 戦国TURB (DC)

今回 12,936 / 累計 12,936
前号 一位 / 最高 3位 / 回数 1回 初
NECホームエレクトロニクス
99/01/14
5,800円 A・RPG



順位	タイトル	機種	前号	最高	回数	今回	累計	メーカー	発売日	価格	ジャンル
4	セヴンスクロス	DC	4位	4位	2回	9,204	31,248	NECホームエレクトロニクス	98/12/23	5,800円	S・RPG
5	インカミング 人類最終決戦	DC	5位	5位	3回	9,180	41,028	イマジニア	98/12/17	5,800円	STG
6	ジュライ	DC	7位	6位	4回	8,820	50,076	フォーティファイブ	98/11/27	5,800円	AVG
7	ルームメイトW	SS	一位	7位	1回	8,412	8,412	データム・ポリスター	98/01/14	6,800円	SLG
8	ゴジラ・ジェネレーションズ	DC	6位	4位	4回	7,152	57,088	セガ	98/11/27	5,800円	ACT
9	サクラ大戦 帝撃グラフ	SS	3位	3位	2回	6,396	54,336	レッドカンパニー	98/12/23	4,800円	ETC
10	ペンペン トライアイスロン	DC	10位	6位	4回	5,208	42,548	ゼネラル・エンタテイメント	98/11/27	5,800円	RCG

前評判TOP10

読者人気チャート集計期間：1月22日〜2月4日

順位	タイトル	機種	前号	最高	回数	ポイント	メーカー	ジャンル
1	シェンムー（莎木）	DC	1位	1位	3回	5,682	セガ	RPG
2	セガラリー2	DC	3位	2位	7回	5,428	セガ	RCG
3	フレンズ〜青春の輝き〜	SS	5位	1位	28回	4,785	NECインターチャネル	AVG
4	北へ。White Illumination	DC	4位	2位	9回	4,766	ハドソン	AVG
5	With You〜みつめていたい〜	SS	2位	2位	2回	2,749	NECインターチャネル	AVG
6	デバイスレイン	SS	8位	6位	6回	2,653	メディアワークス	SLG
7	バイオハザード〜コード：ベロニカ〜	DC	10位	3位	7回	2,543	カプコン	AVG
8	MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPERHEROES	DC	一位	8位	1回	2,304	カプコン	FTG
9	グランディア2	DC	7位	1位	7回	2,214	ゲームアーツ	RPG
10	KISSより…	SS	一位	10位	1回	1,824	キッド	SLG

読者人気TOP10

読者人気チャート集計期間：1月22日〜2月4日

順位	タイトル	機種	前号	最高	回数	ポイント	メーカー	ジャンル
1	ソニック アドベンチャー	DC	3位	1位	3回	7,628	セガ	ACT
2	サクラ大戦2 〜君、死にたもうことなかれ〜	SS	1位	1位	17回	6,748	セガ	SLG+AVG
3	グランディア	SS	2位	2位	23回	4,953	ゲームアーツ/ESP	RPG
4	サクラ大戦	SS	4位	1位	43回	4,512	セガ	SLG+AVG
5	バーチャファイター3tb	DC	5位	5位	4回	3,846	セガ	FTG
6	Pia♥キャロットへようこそ!!2	SS	7位	5位	7回	2,531	NECインターチャネル	SLG
7	下級生	SS	8位	2位	36回	2,250	エルフ	SLG
8	EVE burst error	SS	外	2位	38回	2,153	シーズウェア/イマジニア	AVG
9	スーパーロボット大戦F 完結編	SS	6位	3位	15回	2,007	バンプレスト	S・RPG
10	ブラックマトリクス	SS	外	5位	4回	1,953	NECインターチャネル	S・RPG

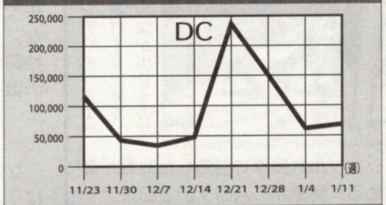
売り上げ分析

『ソニック〜』がトップをキープ！市場は次のビッグタイトル待ち。

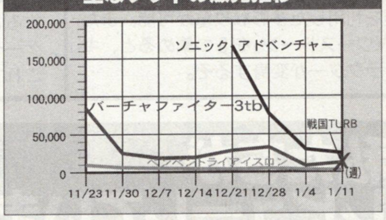
まず最初に、今回からソフト販売動向のグラフはDCの売り上げ分のみの掲載となることをお断りしておきたい。さて、そのDCの動向だが、年末は『ソニック アドベンチャー』のヒットで大盛況となった市場も、年明けとともに勢いは一気に沈静化した。1/11週には新作『戦国TURB』の発売もあり多少上向いた感もあるが、全体的には落ちついている。しかし、これは本来なら1/14に発売されるはずだった『セガラリー2』の発売が遅れたこともマイナス要因となっているはず。次回ではこのソフトの売り上げが集計に入ってくるわけだが、おそらくはビッグタイトルにふさわしい数字を達成することだろう。

なお、読者人気チャートでは連続トップの続いていた『サクラ大戦2〜』に代わって、『ソニック〜』が1位に立った。いよいよSSからDCへの移行が本格化した、ということなのだろう。

過去8週間のソフト販売動向



主なソフトの販売推移



電撃レビュー 気になるあのゲームを徹底チェック

2/12 ▶ 2/25 発売時期

ザ ベスト The best

このコーナーの趣旨 このコーナーは、電撃ドリームキャスト編集部で独自の判断基準の元、慎重な検討を重ね、おすすめできるドリームキャスト用ソフト及びセガサターン用ソフトを厳選し、レビューしています。各レビュアーは、レビューを受け持ったソフトを、時間の許す限りプレイし、各人の判断で責任を持って、できうる限り公正に評価をして、それを文章化していきます。



似顔絵が王冠をつけているものは、その担当レビュアーが個人的に、特に高い評価をした超おすすめソフトです。

セガラリー2

●DC ●1月28日発売 ●5,800円
●セガ ●RCG ●通信対応



◀自分独自のセッティングで走れるぞ。最速タイムを目指せ！

アーケードでも大人気だったRCGを完全移植。10以上の新コースとニューマシンが登場し、その魅力が大幅アップしたぞ。またDC独自の通信機能で、電話回線を介しての対戦プレイやタイムアタックができるのだ。



OR竹内

DCのパワー爆発！

僕個人としては、今までDCで発売されたソフトで最高の作品だと思います。移植であるために目新しさこそありませんが、高い処理能力と通信機能というDCの特徴をこれだけはっきり感じさせてくれたソフトは、他にありませんでした。好みが分かれるジャンルなので、押しつけはしませんが、1度は遊んでほしい1本です。

対戦サーバーの増加を切望！

車の挙動はAC版とほとんど変わらず、通信対戦も十分快適。問題はソフト以外の部分です。東京にしか対戦サーバーがないというのはどうでしょう。この状況では地方在住ユーザーの負担が非常に大きく、せっかくの通信対戦が盛り上がらないのではと心配です。対戦普及のために、早めの対処をセガにお願いしたいですね。



NO、ムラ!

完成度が非常に高い

まずは完成度の高さを褒めたいですね。他のレースゲームと違い、コーナーで重心移動を使う必要がある点や、これを踏まえたうえでのリアルなライン取りが要求されることなど、とにかく、走らせていて気持ちがイイんです。若干の処理落ち＆リアビューで走った時に感じられる車体の軽さはあるものの、文句なしの出来ですね。

長期間、遊べます

注目は10年間を通じてレースを行う「10YEARモード」でしょう。初心者でも、練習すればとりあえずクリアできるのが嬉しいですね。もちろん、レース自体は理想的な走行を目指せば目指すほど、奥が深くなりますけど。車種別に究極のタイムを目指したり、ネット対戦で熱くなったり…。1年間は遊べそうな勢いです。

パワーストーン

●DC ●2月25日発売 ●5,800円
●カプコン ●ACT



◀パンチやキックボタンを連打するだけで、連続攻撃が出せるのだ。

シンプルな操作で白熱した対戦が楽しめる、新感覚のACT。3Dステージを自由に動きながら、アイテムや地形を利用した多彩な攻撃が可能。また「パワーストーン」を3つ集めると、キャラクターが変身するぞ。



まっつ

ジャッキーになれる！

格闘ゲームと違い、シンプルな操作で対戦の駆け引きが楽しめます。大技を決めた時の爽快感もいいカンジ。中でも、ジャッキーチェンのアクションを思わせるような、イスや柱などを使った攻撃は、オレのように香港の格闘映画が大好きな人にはたまらないはず。ステージ上の数々の仕掛けが、このゲームの色を際立たせています。

人との対戦が本編です！

なにはともあれ、このゲームの一番の楽しみ方は、やはり人との対戦。やればやるほど、新しい発見ができるゲームなので、友だちとあーだこーだ言いながらプレイすると、かなり盛り上がります。また、家で練習して、ゲーセンでの勝利を目指すのも、ひとつの楽しみ方かと。これで通信対戦も可能だったらなぁ、と思うのは贅沢？



VS.谷口

格闘じゃないよ！

DCの性能をフルに生かした、非常に完成度の高いアクションゲーム。見た目は格闘ゲームのようだけど、全然そんなことはないッス。操作も簡単だし、覚えることが少ないので、どんな人でも楽しめる。対戦アクションという新ジャンル（？）だから、格闘ゲームはちょっと苦手という人も、安心して遊んでほしい。

対戦の駆け引きが、最高に楽しい!!

適当に動かしているだけでも楽しいけど、システムを理解すると、もっともっとおもしろくなる。逃げると見せかけて追ってきたところを攻撃するとか、ステージの地形を利用して攻撃を回避したり。対戦相手を見事引っかけた時は、「ざまあみろ」って感じでたまらなく爽快！でも逆にやられると腹が立つんだけどね（笑）。

私たちがレビューしています

OR竹内 『セガラリー2』はもちろん購入予定。通信対戦でORTKという名前を見たら手加減してね（笑）。

NO、ムラ! 『セガラリー2』には、『VF3tb』以上に惚れた！ こんな良質なソフトを今後も期待。

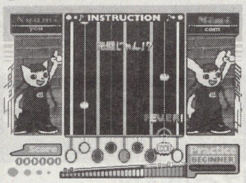
まっつ 通信対戦対応の格闘ゲーム熱烈希望！ もちろん「バーチャ」なら、なおのことうれし。

※レビューで取り上げるタイトルの中には、2/12～2/25の期間から、若干ずれているものもあります。

イラスト：石黒紀之

ポップンミュージック

●DC ●2月25日発売 ●4,800円
●コナミ ●ETC



◀上から降りてくる、「ポップくん」をよく見て、ボタンを押そう。

アーケードで大人気の音楽エンターテイメントソフトが早くもDCに。バックに流れている音楽に合わせて、ボタンを押し分けていくのだ。12人のライバルがジャンルの違う、リズム対戦を挑んでくる。キミは勝ち抜けるか？

まつながあやこ



シルキーまりな



音楽を聞くだけでも楽しい！

去年のアーケードゲームはコナミのミュージックシミュレーションが大人気だったよね。本作もそのひとつで、その昔ハヤったミュージックゲームと比べると、格段にオシャレ。アーケード版では9つのボタンを使って演奏するんだけど、DC版ではボタンを5つとか7つに減らすことが可能。初めて遊ぶ人もこれならOKだよ。

うまくなりた〜〜い！

うまくなるコツとして、リズム感を鍛えることは絶対なんだけど、どのボタンがどの列のポップ君に対応しているか、しっかり覚えることが重要みたい。あせると別のボタンを押して減点になっちゃうし、冷静なココロも大事かな？　うまく音が合ったときの感動を胸に、今日も家でコッソリ練習しよっーと。

デバイスレイン

●SS ●2月25日発売 ●5,800円
●メディアワークス ●SLG



◀戦闘は半リアルタイム制を採用。常に状況が変化していくのだ。

現代を舞台に、普通の生活を送っていた少年たちが遭遇する非日常的な出来事を描いたSLG。緻密に計算された世界設定と次世代兵器オーギュメントを巡る、緊迫したストーリー。画期的な戦闘システムなど見どころ満載。

さとうまこと(仮)



システムにこだわりアリ！

システムで遊ばせるぞという、制作スタッフの意気込みが伝わってくる作品です。本作では、オーパスと呼ばれる結晶体を縦3×横3ラインに配置することで、戦闘中に使用できるコマンドを自在に変化できます。配置の法則性を見つけだす作業は大変なのですが、このシステマチックな部分こそ、本作の醍醐味といえるでしょう。

本当のSLGを知りたい人へ…

地道に経験を積んでいけば必ずクリアできるものの、難易度は高めです。システムも難解ですし、ある意味、プレイヤーをふるいにかける作品ではあります。しかし、だからこそ、より独創性の高い作品に仕上がったのでしょう。万人受けする作品ではないと思いますが、「プレイヤーにコビないSLG」という所に、私は惹かれました。

ジルベールしの



感情移入120%

まず、moo氏のイラストが好きなら問題なく楽しめるはず。キャラの魅力は、そのゲームへ感情移入ができるかの目安なので、『悠久』ファンなら、キャラ買いでもOKかもね。ストーリーも、渋谷・新宿を始めとし、現実の世界の身近な場所を舞台にした、シリアスな展開で、親近感が持ててイイ感じだよ。

ちょっと難解っすヨ

しかし、戦闘パートがちょっと…。システム自体は嫌いじゃないけど、能力値の記号やコマンドなどが、専門用語だらけ。いちいち取説を参照しないとわからない。さらに、オーパスの効果や配列のシステムなど、おもしろそうな要素は盛りだくさんなんだけど、ちょっと複雑過ぎて、理解するのが大変なんだよね。

読者によるレビューコーナー

300字程度にまとめたレビューに、住所、氏名、年齢を明記して、〒101-8305(株)メディアワークス　電撃ドリームキャスト編集部「読者によるレビューコーナー」まで送ってください。採用された方にはオリジナルグッズをプレゼント。

ソニックアドベンチャー

●DC ●'98年12月23日発売
●5,800円 ●セガ
●ACT



▲『ソニック』シリーズ最新作。従来の高速ACTにAVG要素をプラス。極めて完成度の高い作品として仕上がった。

神奈川県　浅見 龍平

今まで、期待通りの大作というのには、いくつかお目にかかりましたが、期待の何倍もの完成度の作品というのはこれだけです。音楽、映像、アクションなどを含め、こんなに完全な"ソニック"の世界を作り上げてくれるなんて…。ニューハードとしてのドリームキャストの凄さを痛感させられました。今回、アドベンチャーという要素が加わり、初めて肌で感じることが出来るようになったソニックの世界。そのなかで6人のキャラクターたちが関わる6つのストーリー。そのどれもに別々の楽しさが加わっているんです。中でも、特に「ガンマ」のストーリーは泣けました。残念ながら、視点変更などに難点も見られましたが、それを差し引いても、NO.1ゲームです。

悠久幻想曲

●SS ●'97年7月18日発売
●5,800円 ●メディアワークス
●SLG



▲異世界「エンフィールド」の仲間たちがおりなす、人気育成SLGの第1弾。友情に重点を置いたストーリー展開が斬新だった。

群馬県　廣岡 光幸

まず言いたいのは、このゲームの世界観がBGMである音楽と一体であり、イコールで結べるということ。『悠久』の世界を音楽で表すなら、きっとこんな曲になるのだろうな…、と感じさせてくれる。また、イベントシーンもキャラクターの掛け合いが絶妙でおもしろい。後半に向かうにつれ、それらを通して伝わってくる、人物像、人間関係が、更に加速度的に感情移入を高めてくれる。先ほど触れたBGMもそうだが、全体に「これが悠久なんだ」と思わせる一貫した所が必ずあり、それがこのゲームのもつ魅力なのだ。一見して、目新しいシステムがあるわけでもなく、おもしろさが伝わりにくいのだが、プレイしてみて、初めて良さがわかるゲームだと思う。

まつながあやこ
私にも1つだけ、演奏できる楽器があります。ウクレレ！・実は教室に通ったこともあるのだ。

シルキーまりな
リズム系のゲームは大好きなんだけど、音感が悪くてなかなか上達しません。くやし〜い!!

さとうまこと(仮)
『メガテン』を始め、システムが深いゲームもわりと好きです。『デバイス』も極める覚悟あり！

ジルベールしの
今回は汐音ちゃんにベタ惚れ。あ、言っておくけどロリじゃあないですよ、本当に!?

VS.谷口
アクション性の高いゲームはジャンルを問わず好き。もちろん、格闘ゲームもバリバリやります。

電撃ウラワザ調査団

今回のウラワザ調査団は、美少女ゲーム特集だ。読者から寄せられたお得な裏技を一気に大公開するぞ。これさえあればゲームを快適に楽しめること間違いなし!!

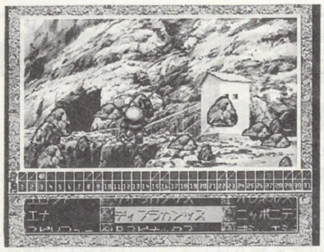
「海へ」Summer Waltz

セタ

●化石を楽に発掘する方法

化石採掘画面中に、主人公がツルハシを振り上げる。3回目にツルハシを振り下ろす瞬間に、方向ボタンの下を入力しよう。すると、10回中9回ぐらいの高確率で化石を簡単に手に入れることができるのだ。

〈東京都　子供の味方くん〉



◀ツルハシのモーションはかなり速いが、タイミングさえ覚えれば簡単。

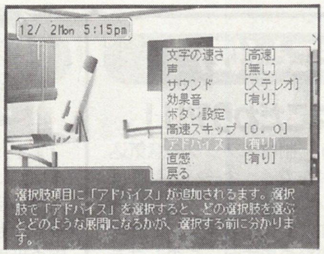
瑠璃色の雪

キッド

●新しい機能が使える

まずゲームを最後までクリアする。するとデータの保存を聞いてくるので、セーブをしよう。その後、クリアしたデータで再度ゲームを始めると、「設定」の項目の中に「アドバイス」と「直感」が追加される。

〈千葉県　ジェイソン小倉くん〉



◀この2つの機能があれば、2回目のプレイがかなり楽になるぞ。

Pia♡キャロットへようこそ!! 2

NECインターチャンネル

●ミニゲームの追加&使える小ネタ

■ミニゲームが追加される

最初にゲームを起動し、オープニングが始まるまでⒶ+Ⓑ+Ⓒ+Ⓛ+Ⓡを押しつづける。するとタイトル画面に「ミニゲーム」が追加されるのだ。これはDISC 1起動時のみ使える。

■歌が聞ける

初めにサターンを起動する。次にDISC 2をマルチプレーヤー画面で再生すると、オープニングとエンディングの曲が聞ける。

〈群馬県　よしむねくん〉



◀オープニングムービーが流れるまで押しつづけよう。



◀これで最初から、すべてのミニゲームが遊びたい放題だ。

一挙公開!! バーチャコールS

キッド

●好感度チェック&スクロール

■各キャラの好感度チェックができる

まず主人公の部屋にあるVHGを装着して、そこから以下の番号をダイヤルしよう。するとバーチャコール内で話すことができる各キャラのその時の好感度が、数値で表示されるようになるぞ。

000-0001　光海
000-0002　美弥子
000-0003　まどか
000-0004　英理奈
000-0005　るりあ
000-0006　琴乃
000-0007　ウィンディ
000-0008　綾香
000-0009　小夜子
000-0010　可憐
000-0011　ちさと

■高速メッセージスクロールができる

ウインドゥにメッセージが表示されている時に、Ⓐボタン、もしくはⒸボタンを押しっぱなしにしていると、高速でスクロールさせることができるのだ。〈栃木県　亀井一郎くん〉

●ミニゲーム&占いに挑戦

■占いで相性診断

主人公の部屋にあるコンピューターで、「今日の運勢」を何度か見ると、突然画面が乱れて1391-5112が表示される。その後、VHGを装着してこの番号にかけると、占いの部屋にいける。そこでは各キャラとの相性を占ってもらえるぞ。

■ミニゲームにアクセス

以下の番号にダイヤルすると、各種ミニゲームをプレイできるようになる。

1449-3800　文字競馬
4086-6617　じゃんけんゲーム
148-1010　シューティングゲーム

〈山形県　梶原悠くん〉

●OP&EDの曲が聞ける

キッドの電話番号である5440-6188にかけると、キッドのユーザーサポートへアクセスできる。するとサウンドテストでオープニングとエンディングの曲を試聴できるのだ。ちなみにこの番号は、占いの部屋と同じ条件で入手が可能。

〈編集部情報〉

すべてはVHGから始まる

今回紹介した裏技は、すべてVHGの番号にかかわるものだ。このことからわかるように、このゲームでのVHGが果たす役割はかなり大きい。裏技だけでなく、自分の好きな女の子とうまくやるためにも、まめにいろいろな所へダイヤルしよう！

VHG画面



▲これがVHGの基本画面。ここからさまざまな番号にダイヤルできるのだ。

占い



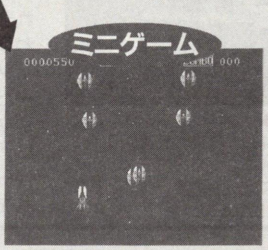
▲主人公と好みの女の子との相性をわかりやすくアドバイスしてくれるので、この占いはまめにチェックしよう。

OP&EDソング



▲普段プレイしていて、ゆっくり聞くことのないオープニングとエンディングの曲も、ここなら聞き放題だ！

ミニゲーム



▲シューティングゲームで撃ちまくれ。ずっとプレイして疲れた時こそ、ミニゲームで息抜きしよう。

ウラワザ データベース ジャンル別

ドリームキャストのウラワザに関する情報がちょっと足りない感じ。使えるウラワザはどんどん紹介するのでみなさんの応募待ってます。それでは引き続きFTG編サ行をどうぞ。

ウラワザ募集

ドリームキャストまたはサターンのソフトで、キミの見つけたウラワザを大募集。タイトルとウラワザの手順を詳しく書いて、ハガキで応募してください。住所、氏名、電話番号も忘れずに。採用者にはもれなく5,000円分のおもちゃ券をプレゼントします。

あて先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館（株）メディアワークス
電撃ドリームキャスト「電ドリウラワザ」係

FTG編

サ

（前号より続き）

全日本プロレスFEATURING VIRTUA

セガ

●ハイパー馬場１号＆２号が使える

２号が登場したら、負けてもかまわないので２号と試合をしよう。そのあと、VSモードでのレスラー選択時に、馬場にカーソルを合わせてⓁを押しながら決定するとハイパー馬場１号が、Ⓡを押しながら決定するとハイパー馬場２号が使えるようになる。

●新聞モードが新たに加わる

フィーチャリングモードで自分の作ったレスラーが引退するまでプレイすると、タイトルに「SHINBUN」が追加され、いつでも新聞を見ることができるようになる。

●CPU VS CPUを観戦できる

１Ｐ側のⓁとⓇを押しながらVSモードをスタートすると、CPU同士の試合を観戦するウォッチモードになる。このモードでは、試合中に１Ｐ側の各ボタンを押すと、いろいろな効果音を聞くことができる。

タ

タクティカル・ファイター

メディアリング

●いつでもグラフィックを鑑賞できる

タイトル画面で方向ボタンで、上、下、左、右と５回連続で入力するとグラフィックを鑑賞できる。

テ

D-XHIRD

タカラ

●カレンのスカートが透ける

タイトル画面でⓁ＋Ⓡ＋左＋Ⓧ＋Ⓑ＋Ⓒを押しながらスタートを押して、ステージ間のロード画面でⒶ＋Ⓑ＋Ⓒを押しつづける。

●カメラモードで遊べる

ゲーム中にポーズをかけ、Ⓧ、Ⓑ、Ⓩを同時に押す。その後スタート以外のボタンを押すと、拡大、縮小、回転など、自由に視点を変更できる。

●カレンのスカートが脱げる

上のウラワザと同様にして、ステージ間のロード画面でⓍ＋Ⓨ＋Ⓩを押しつづける。

●グラフィックギャラリーが見れる

ソフト起動後、SEGAのロゴ画面の後に出るロード画面で左下＋Ⓧ＋Ⓨ＋Ⓩ＋Ⓛを押したままにしておく。

●隠しキャラが使用可能になる

１Ｐモードでノーコンティニューでクリアする。するとボウイの狂気の姿である「シャドウボウイ」が現れる。この「シャドウボウイ」もノーコンティニューでクリアすると、闘神伝の「エイジ」が現れる。この２人は、倒すとプレーヤーキャラとして使えるようになる。

●デバッグモードにいける

ソフト起動後、SEGAのロゴ画面の後に出るロード画面で右下＋Ⓧ＋Ⓨ＋Ⓩ＋Ⓛを同時に押し続ける。

●表示文字が消える

ポーズ中にⓍ＋Ⓨ＋Ⓩを同時に押すと、「PAUSE」という文字が消えてしまう。

デッド オア アライブ

テクモ

●コスチューム変更が可能になる

女の子キャラ３人のうちのどれかでアーケードモードをクリアする。その後、クリアしたキャラにカーソルをあわせて方向ボタンの上を押すと、選べるコスチュームが増えている。同じキャラでクリアし続けていくと、最大９種類のコスチュームを選べるようになる。

●ライドウが使えるようになる

アーケードモードをすべてのキャラでクリアする。

●エキストラ・コンフィグモードの追加

Ａ、Ｂいずれかの条件を満すとコンフィグモードに以下のような項目が追加される。

「FIGHTING ORDER」…アーケードモードで敵キャラの登場の順番を３パターン設定できるようになる。

Ａ…タイムアタックモードを５分未満でクリアする。

Ｂ…累積40時間以上ゲームを起動する。

「RING SIZE」…リングの大きさを３段階に設定できる。

Ａ…アーケードモードのノーマルモードを１回クリアする。

Ｂ…累積３時間以上ゲームを起動する

「DANGERZONE」…デンジャーゾーンの広さを３段階に設定できる。

Ａ…アーケードモードのバーストモードを１回クリアする。

Ｂ…累積６時間以上ゲームを起動する。

「DANGER DAMAGE」…デンジャーゾーンの爆発で受けるダメージを５段階に設定できる。

Ａ…サバイバルモードで10人以上勝ち抜く。

Ｂ…累積10時間以上ゲームを起動する。

「DANGER BOUNCE」…デンジャーゾーンでのバウンドの高さを３段階に設定できる。

Ａ…ネームエントリーで「DOA」といれる。

Ｂ…累積20時間以上ゲームを起動する。

●FTG編タ行次号に続く

ベンガルついに覚悟を決める!?

みなさん、『セガラリー2』買いましたか? ワタシはサターンさえ持っていない非セガ民として生きてきましたが、こんどばかりは観念しました。「本当にドリームキャスト買うぞ!!」あ、なんか編集部中の目が白い。いやー今度はホントだってば。ケケ。（ベンガル）

エベレストも見てみたい

今回取材したアイマックスですが、実はもう1本『エベレスト』という作品が上映されてるんです。こちらは3Dじゃないんですが、かなりスゴそうです。ロブ・ホール隊遭難のお話らしいんですが。ぜひ「空へ……」を読んでから見てみたいですね。（ベンガル）

偏差値10からの読者ページ

馬鹿貴族

ばかきぞく



馬鹿プリオの イクるとこまでイッてみよう!!

今回の指令 ▶ **プリオの三半規管のヘボさを追求せよ**

酔いやすい人には、過酷な時代だね…。

こんにちは。アーモンドグリコが大好きな馬鹿プリオです。電撃ドリームキャスト創刊から、もう6冊目となった本誌。各ゲームの攻略担当者たちもフル回転で活動中です。かくいうワタシも、某3D大冒険ゲームの攻略真っ最中なのですが……。ここにきて、1つの事実が発覚しました。ワタシこと馬鹿プリオは、グリグリ動く3D冒険活劇系のゲームをプレイすると、5分もしないうちに頭痛&めまいを引き起こしてしまうのです。思えば、小学生の修学旅行でバスに乗った時も、よく乗り物酔いをしていたような…。あと、バスの中でスルメの袋を開けて、その臭いで横に座っていた女子をおう吐まで追い込んだ記憶もあるなぁ（関係なし）。やばい！　このままでは仕事ができない！　このへぼ三半規管を鍛え治さなければ!!





▲遠路はるばる、高島屋にやってきた！　っていうか、メガドラ馬鹿の指がコワイ。



そのスケールのデカさに馬鹿3人、ただ唖然……。

強い三半規管を育てるためには、スパルタ教育が1番効果的だとウィルソンさんも言っていた。まずは小手しらべに、今全米が注目しているアイマックス映画『T-REX』という恐竜を題材にした映画を観てみよう！

アイマックス映画は、最新鋭の技術を駆使した、モノスゴイ映画。なにがスゴイかっていうと、まずスクリーンのデカさ。ウワサによると正面の壁一面が、すべてスクリーンになっているらしいのだ。さらに、使用しているフィルムも、通常の数倍にもなる大きさ（映画史上最大）のシロモノなので、映像は巨大でありながら超鮮明！　しかも、アイマックス映画の最新作『T-REX』は、アイマックス最高の3D-CG技術を駆使した力作。

専用のゴーグルをつけることで、スクリーンの映像を立体的に観ることができるのだっ！　超巨大なスクリーンで、しかも立体映像。そんなスゲー映画を観れば、ワタシの三半規管も鍛えられるハズ?

ということで、馬鹿プリオ&ベンガル&メガドラ馬鹿は、アイマックス映画を上映している、新宿高島屋タイムズスクエアに、ボサボサ頭のまま直行した！

入り口で専用ゴーグルを手渡され、館内に入った馬鹿3人。その目に飛び込んだのは、壁一面に広がった超巨大なスクリーン！　で、でかい！　おそらくメガドラ馬鹿7人分と、小リス8匹&くるみ3個分くらいの高さはあるハズだ。そんなこんなで上映開始。冒頭の発掘現場のシーンで、崖を転がってきた小石がいきなりこっちに飛んで来た！　さすが3Dだ！　思わず必死に小石を避けてしまう馬鹿3人！　そして後半になると、ついに3人の鼻先に、ティラノサウルスが!! 喰われないと知っていてもやはり恐い！

映画が終わると、3人は「すげー」を連発。編集部に戻っても「すげー！」を連発。うーん、スゴイ科学力だなぁ。とりあえず一度は観ておくべきだね、この映画。……あ、三半規管のことを忘れてた～ね。

▼ゴーグルの横に付いているボタンで、英語か日本語かを選ぶことができる音声システム！　カッコイイ！

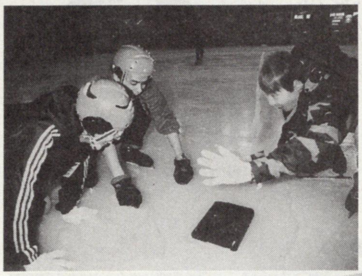


▼恐竜や人間が、普通の映画より生々しく感じた。かわいい女性が登場すると思わず見入ってしまったり。



イラスト＆コミック●アベタケル（ファンレター募集中！）

読者人気、やっぱりダウン！



人気ダウンで、馬鹿たち、動揺。

電ドリVol.3で、読者アンケート人気で総合7位を取った馬鹿貴族。しかし、その興奮の冷めやらぬうちに、前々号、前号と、人気が大暴落。うーん、手を抜いているワケではないのですが。やはり、読者の皆様は非常に正直です。ということで、今回はとりわけリキを入れて、ヘボさに磨きをかけてみました。どんなモンでしょう。ちなみに「イけるとこまでイッて見よう」のイイ案があったら、ドンドン送って下さいネ。

左曲がり署の精鋭たち



馬鹿ブリオ
馬鹿貴族のメインライター。もう買わないと決めていたGショックをこの間また買った。満足。



メガドラ馬鹿
メガドラをこよなく愛するライター。この間、クラッカーを食べて、鼻血を出していた。



ドーベルマン馬鹿
編集部を、昼夜問わずに守りきっている、見事なまでの番犬。カルト映画が大好きな編集者。



ベンガル
馬鹿貴族編集担当の、ドングリ頭。最近は、セガラリーの通信対戦にどっぷりとハマっている。

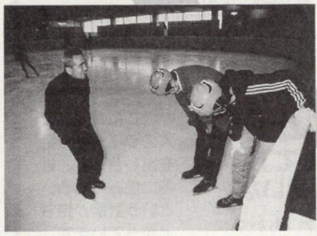


パイナポー大西
最近出番が少ないセガの広報サン。ってゆーか忙しいんだよねこの人。アタマとがってる。

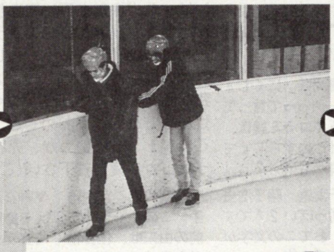
三半規管といえばアイススケートだ!?

最新鋭の映画でも、馬鹿ブリオのへっぽこ三半規管を、治すことはできなかった。もうこうなったら、スケートリンクで、アクセルスピンをガンガン決めて、平衡感覚を養っていくしかないではないかぁぁぁぁ！　ペッ！　……ということで、映画館に続く舞台は、冬の風物詩、スケートリンクです。……がしかし、馬鹿ブリオとメガドラ馬鹿は、スケート未経験者だという、驚愕の事実が判明！　こりゃあアクセルスピンどころじゃない！　っつーことで、基本からスケートというモンを、覚えていくコトになりました。レッツ、スケーティング！　馬鹿ブリオとメガドラ馬鹿は、東京都内唯一、一年中いつでもスケートが楽しめるという明治神宮スケート場で、めでたく初滑りをしました。惜しげもなく、初心者丸出しのへっぴり腰スケーティングを他のお客たちに披露している馬鹿ブリオとメガドラ馬鹿。そんな、しょぼい2人を見るに見かねた一人の常連客が、「足を前に出しちゃダメだよ」と話しかけてきました。その人の名は大木さん。この人は、スケート歴40年の大ベテランなのだそうだ。その大木さんは、スケートはブランコに乗るコトと原理は同じということや、スケート独特の体重移動のコツなどを、非常に丁寧でわかりやすくワタシたちに教えてくれました。そのおかげで、2人の技術はホンの少しだけ成長を見せました。が、それでも急に滑れるようになれるほど、スケートは甘くなく、なかなかカベから離れられないワタシたち。その横で、スケート経験者のベンガルが、私たちを尻目に悠々と自慢げに滑っていきます。が、大木さんの目には、そのベンガルの滑りがまだ不十分に思えたらしく、突如ベンガルの指導が始まりました。ワタシたちは、大木さん&ベンガルのランデブー飛行に見とれつつ、スケートの魅力にドップリとハマってしまいました。途中、アクセルスピンとか、三半規管とかのことを、急に思い出し、一応アクセルスピンの代わりに、メガドラを回しておきました。

▼熱心にご指導してくれた大木さんに感謝！「小さくても大木」がもちネタのおじさん。









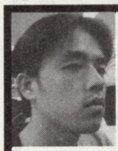
結論　三半規管は耳の中にある！

明治神宮スケート場

明治神宮スケート場は、一年中いつでもスケートが楽しめる。都内で唯一の屋内常設スケートリンクでもある。特に夏場は、涼しくていいかもね！　場所はJR総武線、信濃町駅、千駄ヶ谷駅から徒歩5分。国立競技場側。



インプレッション



馬鹿ブリオ
スケートって体が温まるし、仕事の気分転換には、すごくイイかも。奥もけっこう深いみたいだし、まだ経験していない人はオススメです。



メガドラ馬鹿
メガドラをスケートリンクに滑らせた男は、世界広しといえども、私くらいでしょうね。また、滑りに行きたいです。



ベンガル
いやースケートって楽しいですねー。あとひとつワガママを言わせてもらうと、メガドラでカーリングやりたかったな〜。



メガドライブ
ワシがドリキャスのおじいちゃん、メガドライブじゃ。スケートリンクは、持ち主のメガドラさんの部屋と、同じ寒さじゃったよ……。

さらにさらに！スケート場の謎に迫る！

スケートリンクは、どうやって凍らされているのか？　この謎を解明するため、我々馬鹿貴族は、スケート場の特別な了承を得て、スケート場のウラ側に潜入することに成功。そこで見た光景は、我々の想像をはるかに超えたモノであった。3人くらいのサムイマンが、リンクの下にあぐらをかき、「アタシは、いつもサムいギャグで滑ってます。あらゆる意味で」などという、サムいギャグを連発してリンクを冷やしている、という我々の予想を大きく上まわっていた。なんと、冷え冷え機が3台も設置されていたのだ！　ここで言う(何が)冷え冷え機とは、冷え冷えにする機械のコトである。この冷え冷え機によって、スケートリンクは、絶えず冷え冷えになっているのだ!!　すごい科学力である。



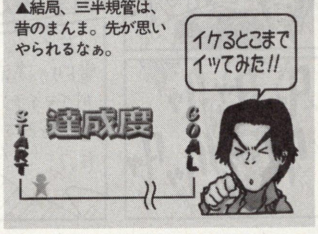
結果報告

三半どころの話じゃないね

今回は、ワタシのしょぼい三半規管を鍛える企画だった。でもこのページで解ったことは、スケートと映画は楽しいということ。そして、三半規管の前に、根性から鍛えなおした方がいい、ということだった。まだまだである。



▲結局、三半規管は、昔のまんま。先が思いやられるなぁ。



メガドラでニューモード

最近、メガドライブをハダカのまま持ち歩いています。かなり違和感ないので、春のファッションとして注目です。でも、メガドラを電車の網棚に載せていたら、さすがに回りの人が凝視してました。きっと、欲しかったんだろうな、メガドライブ。（メガドラ）

そういうこと言わないの！

『パワーストーン』がアツイっす。対戦ゲーム系サルゲーマーとしての顔も持っているオイラとしては、かなり評価の高いタイトルです。アイテムの使い方がゲームを楽しくしているのだ。（ドベ）

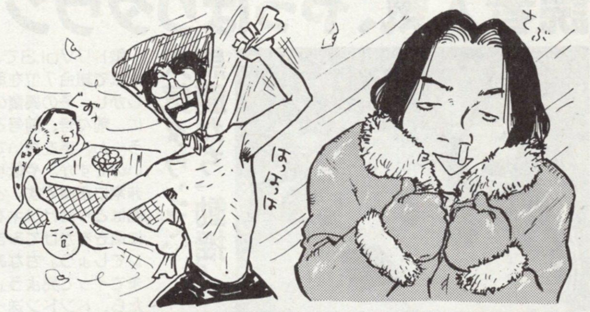
超大画面で脳漿ブバッ

うえーん、都合が悪くアイマックス映画見に行けなくて残念でした。なんでも70ミリ（通常は35ミリ）のフィルムを使うそうで、その迫力に3人はしばらく興奮状態でした。……それでスプラッタムービー作ったら、さぞかしイイ〜もんができるんだろうな。（ドベ）

ひとくくりでブルー

ワタシたちは仕事の性質上、泊まりこみが多くイイ匂いがしがちです。でも、同じビルの別の会社の人が！　エレベーターの壁に「オイニー軍団メディアワークス」って落書きするのはひどいじゃない!?　…でも、きっとひどい目に遭ったんだろうな。くく。（ブリオ）

寒いね〜。2月といえば寒いね



2月といえば１月の次。１月の次といえば２月だ。菊政を見ると、うまいものが食いたくなる。うまいものを見ると、菊政が飲みたくなるのと同じ理屈だ。３月の前でもある。

ワタシだけの世界

これからも、投稿だけは続けて欲しい！そしてみんなたくましく育って欲しい！

下で紹介している、夢を叶える織田サンは、ハガキにも書いてありますが、なんとヤングジャンプのコンテストで大賞（シナリオ部門）を取ったらしいです。これは実はすげーことなのでは!?　これで、我が馬鹿貴族にもハクがつくかも知れませんな。とにかくおめでとう！　応援してます！　っていうか、売れて有名になったらカネ貸して下さい（こらこら）。



◀福岡県　にくしょ
「フー！」って言って怒るネコミミ娘は、意外とめずらしくて新鮮かも……？

▼千葉県　藤子浩史
普通っぽい２人ですが、おでこの文字が光ってます。



▼神奈川県　宮内雅崇　このキャラの名前の由来は、化合物から来てるんだって。



▼神奈川県　夢を叶える織田　夢が叶って良かったですね。応援しますよ！



4コマ

きっと、21世紀になっても、４コママンガは、生き続けるんだろうな。



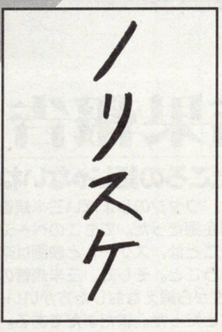
▲埼玉県　ネコルル
まったくもって大神はひどいヤツである。



◀三重県　猿天化DC
っていうか、倒しちゃったの!?

アンゴルモアの大予想

せっかくだから、予言を利用していきたい今日この頃。

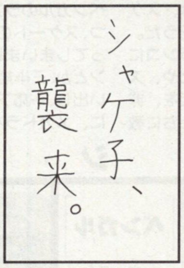


◀富山県　ねこらーめん　ノリスケ家だったら嫌。

みなさんご存じの通り、ノストラダムスの例の予言では、今年が最期の年。じゃあ、その時が来る前に自分のやりたいことやっておけ！……ってことで、ウン万円もするGショックを、またまた買ってしまいました。これも大予言効果です。みなさんも、欲しいけど高くて決心がつかないモノがあったら、この考え方でガンガン行きましょう。きっと、誰よりも先に地獄を見ることができるでしょう（ダメじゃん）。



▲神奈川県　木火土金水
全部来たら、キバヤシが大魔王なのだろうか？



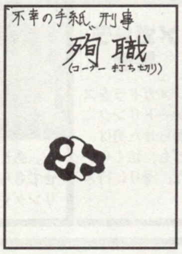
▲埼玉県　銀河満月
襲来されたら、とりあえず馬鹿貴族は終わるね。

不幸の手紙を出そう！

誰か、いい物件を紹介して下さい。自転車で来れる距離がいいな。

ここに来て、友人のライターと金を出し合って、近場に住みこもう、という計画が持ち上がっています。でも、両者共に死ぬほど忙しく、物件を探すヒマもありません。っていうか、もう編集部に住みこんでいるようなので、却下。

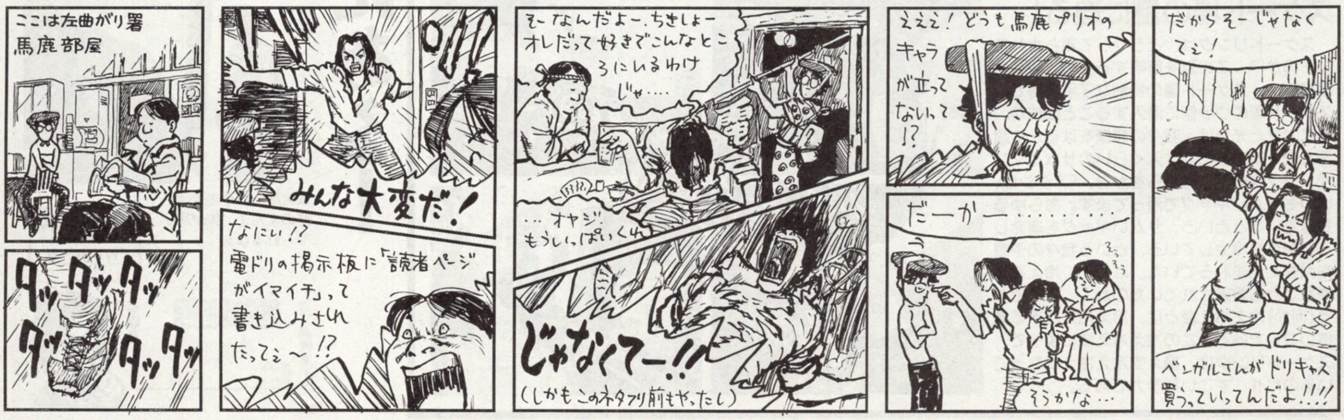
▼三重県　猿天化DC
本当に殉職しそうな勢いです、このコーナー。



▼三重県　ちかの
不幸どころか新たな活力が涌いてくるのはなぜ!?







ドーベルマン馬鹿のゲームに関係ナイ話

今号のお題 **お先真っ暗ムービー**

明るい性格のアナタも2時間で暗〜い性格に！

2月に入ってますます寒くなってきた今日この頃。こんな冬の日には、どうしても「オレの人生、こんなんでイイのか?」なんて、いつになくセンチな事考えちゃったりするもんです。そこで、そんな今だからこそ、心温まる感動作を紹介……と思ってたところに、こんなハガキが届きました。

見終わったら気分がドーンと重くなる映画についてひとつ語ってください。ちなみに僕のオススメは、『家族日誌』（'62年・イタリア映画）と『Uボート』（'81年・西ドイツ映画）です。　大阪府　南条峰臣

ウン、やっぱ寒いからこそ、暗い気分をさらにズンドコにするための映画が必要だね！ってなわけで、今回は私がオススメする"お先真っ暗"日本映画２本を紹介!!

①『島国根性』……おもなストーリーは「家庭教師と教え子の母親が不倫関係になり、それがバレちゃってひと騒動」という、ドラマにしてはありがちなモノなんですが、この作品のスゴイところは、「実話がもとになっていて、しかも実際の関係者がそのまま出演している」ということ。必要以上にリアルな福島弁で語られるその演技は、まるで隣家の修羅場を覗いているようで、かなりダウナーな気分になること確実です。

②『19歳の地図』……簡単に言うと、新聞配達をしている主人公が気に入らない配達先をチェックし、ひたすら地図に×をつけていく、という話。エンディングにも救いはなく、暗さを超越してギャグとしても楽しめます。

てなわけで、２本とも運が良ければビデオレンタルで発見できるハズ。恐いもの見たさで観てみる?

ガードがカタイね　メガドラ馬鹿のアキバ人類学

メガドライブ全国共通一次試験開催!!

メガドラに関する問題（一部例外アリ）を集めました。初級編です。
成績優秀者には豪華賞品も贈呈します。気軽にチャレンジして下さい。

国語（漢字）

次の文を読んで問題に答えなさい。

メガドライブ、メガCD、スーパー32Xのソフトを全部持っているメガドラばかは、秋葉原が大好きだ。

問１．下線部のひらがなを漢字に直しなさい。（５点）
問２．文中のカタカナは全部で何文字か答えなさい。（５点）

数学っていうか算数（割り算）

次の文を読んで問題に答えなさい。

５人で新品特価20,000円〔税込〕のメガドライブを買うことにしました。

問３．みんなで均等にお金を出し合う場合、
　　　１人当たりいくらお金を出せばよいか答えなさい。（５点）
問４．５人ではなく４人になった場合、
　　　１人当たりの金額はいくらになるか答えなさい。（５点）

社会（歴史）

問５．メガドライブの発売された年を選びなさい。（５点）

ａ．1998年　　ｂ．1989年　　ｃ．1192年

問６．メガドライブ、メガCD、スーパー32Xを
　　　発売された順に並べなさい。（５点）

理科（リカ）

問７．理科と言って思い出すのが、タカラのリカちゃん（←メガドラ馬鹿は危ない人ではありません）。では、タカラがメガドライブで発売したSNKの格闘ゲームは?
　　　次の語句の〇〇の部分を埋めて答えなさい。（10点）

〇〇伝説２　〜新たな闘い〜

英語（単語）

問８．創世記を意味する、海外版（アメリカ）メガドライブの名前をアルファベットで答えなさい。（10点）
　　　ヒント：スタートレック３で登場した計画の名前と同じ。

論文

問９．メガドライブに対する熱い
　　　想いを綴りなさい。（50点）

応募の方法

住所、氏名、年齢、電話番号、メガドライブの有無（有の人はメガドラ歴も）と上記の問いの解答を、Ａ４サイズの用紙に明記のうえ、「メガドラ共通一次」係まで封書でお送り下さい。なお、成績優秀者（多数の場合は抽選）には賞品を用意しております。右の中から希望するモノを１つ選び、その番号を用紙に書いて下さい。〔しめきり：２月28日必着〕

プレゼントはコレ

1 サクラ大戦 浪漫小箱（非売品）



1名様

2 悠久幻想曲トレカ 全205枚−1枚＝204枚



1名様

3 メガドラ馬鹿 生写真３枚セット



3名様

ついに商品が決定!!

バカスシステム

バカスシステムとは?

ついにバカスの賞品が決定！我が与野市を含む、埼玉県が10億バカスとはいったいどういうことだ!?　などという苦情はＪＡROにして下さい（ウソ、しないで）。バカスは順次発送作業を進めていますので、届かない人も気長に待ってね。あ、リストも作ってるから、あまりペンネームは変えないこと（横暴）。

景品GETまでの流れ

1 バカスを集める

まずは馬鹿貴族の最初のページの右下を見てもらいたい。そこにある、ヘンな顔のイラストこそバカスチケットなのだ。それを切りとって大事に保管しよう。１号で２バカスだ。

投稿ハガキ分のバカスは編集部から自宅へ郵送！

さらにハガキが掲載されると、編集部から追加のバカス（１枚につき１バカス）が郵送される。

2 集めたバカスを編集部に送る

そして、欲しい賞品に決められた枚数がたまったら、欲しい賞品名と必要なバカスを同封して封書で編集部「バカス」係に送ろう。後日、賞品が届くぞ。

➔これが賞品だ!!

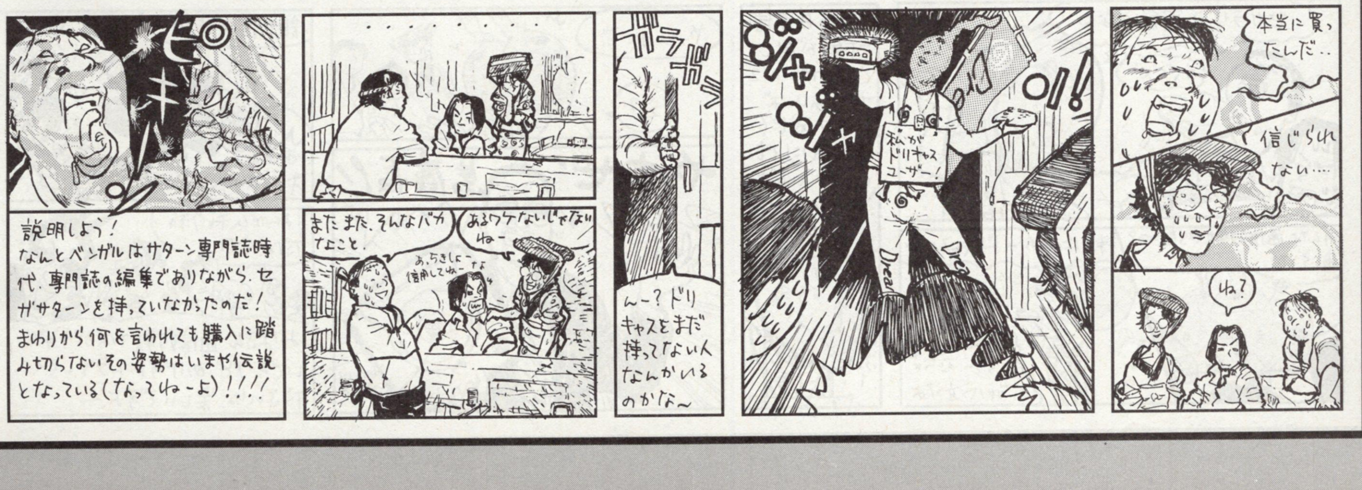
馬鹿のお宝	50バカス
馬鹿テレカ	100バカス
好きなDCソフト	5800バカス
ドリームキャスト	29800バカス
埼玉県	10億バカス

ひとりぼっちにしないで

『ラリー2』の通信対戦をしていた時のこと。スタートからぶっちぎりで快走！　そのまま一度も抜かれることなくゴールイン!!　と思ったら、残りのみんな回線から落ちていてひとりきりで走ってました。どうりで速いワケだよな……。サミシーッ!!　（ベンガル）

通信サーバでひとりごと

『ラリー2』の通信テスト期間中に、誰もいないサーバで延々とひとり芝居をしていたのはウチのもんです。「とうちゃん」「かあちゃん」「やりますか」「そうしましょう」などなど。可哀想に思って入ってくれたセガの方、迷惑かけてすいませんでした。　（ドベ）



プリオはいったいどこへいく……

しょうこりもなくプリオが10万円もするフロッグマンを買った。前のヤツ（これもウン万円する）とどこが違うのか不思議に思い聞いてみると「文字が黄色いんですよ」との答。それだけ!? ええーい！　オレがプラカラーで塗ってやるから金よこせー!!（ベンガル）

ストッキングに軽蔑のまなざし

いやーアイススケート、あの2人が壁にくっついてヨチヨチと進む様は、完全にラブラブカップル状態でした。え、お前はどうだったのかって？　ワタシはストッキングを取り出した時の、応対してくれた係の人の表情の変化が忘れられそうにないです。（ベンガル）



メガドラ馬鹿の モノクロ 投稿ちゃんぷ

まごッ、割れた……。

ネギをバックパックから突き出している人を秋葉原で見た。大事そうに両手で抱えていました。ちなみにネギは全部で4本、青々してました。

メガドラのつぶやき

最近、セガにお願いして「セガ公認のメガドラ馬鹿」になる計画を進行中。そのうちページで報告するつもりなのでお楽しみに。そうそう、新しい投稿者の人たちも増えてきて、メガドラうれしい！　ついでにメガドラを買ってくれたらもっとウレシイ！　みんなも常連サン目指してがんばろう。イラスト掲載数もはやく増やしたいなぁ。イラストがつぶれないように、掲載スペースも大きくしたいし……。馬鹿兵、ページ増やしてくださいよう！

VOL. 4のちゃんぷ発表

ちゃんぷ	**藤子浩史**（千葉県　獲得ポイント82）
2位	**星瀬弘**（埼玉県　獲得ポイント70）
3位	**いつむひろ**（千葉県　獲得ポイント69）
4位	**プリやん**（兵庫県　獲得ポイント61）
5位	**楠本由貴恵**（長野県　獲得ポイント53）

（総評）藤子さんおめでとう！　期待の大型新人登場って感じですか。彼のイラストが好みに合う人はかなりいたみたい。「オレがちゃんぷだ！」あてに気合の1枚まってますよー。



▲福岡県　花崎れん①　カラーで皆さんにお見せできないのが残念っス〜。


▲埼玉県　ＡＩ②　劇場版がＬＤ化されたら、またイラスト描いて下さ〜い。


▲長野県　楠本由貴恵③　ピンク髪って、ほんと女の子ってカンジがするよネ。



▲栃木県　このはなまゆ④　1999年はメガドラの年。だから今メガドラなんです。


▲新潟県　雪夜⑤　受験がひと段落終わったら、また送ってネ。


▲神奈川県　佐倉まさゆき⑥　セリーヌも新コスチュームない…。



▲三重県　ちかの⑦　WOWOWないから、ＬＤで出ないかな〜。


▲愛知県　なるとうず⑧　徹夜続きなので、スーがうらやましい…。



▲大阪府　鳶⑨　アドレスが読めるといいんですが。どうでしょう。



▲千葉県　海月光魚⑩　大きなお目々が素敵なリニアちゃんですネ。


▲福岡県　にくしょ⑪　私はやっぱり『遊幽白書』の方がいいかな〜。



▲東京都　桧山雷⑫　葵三段を決められると、電撃が走りますッ!!



▲群馬県　こうの⑬　うぐっ、胸元についつい目が行ってしまう♥



▲大分県　飛空人魚⑭　『ぷよぷよ〜ん』では、キキーモラ使い確定!!



▲埼玉県　ネコルル⑮　その他のベスト3も、ドシドシ描いてチョ。

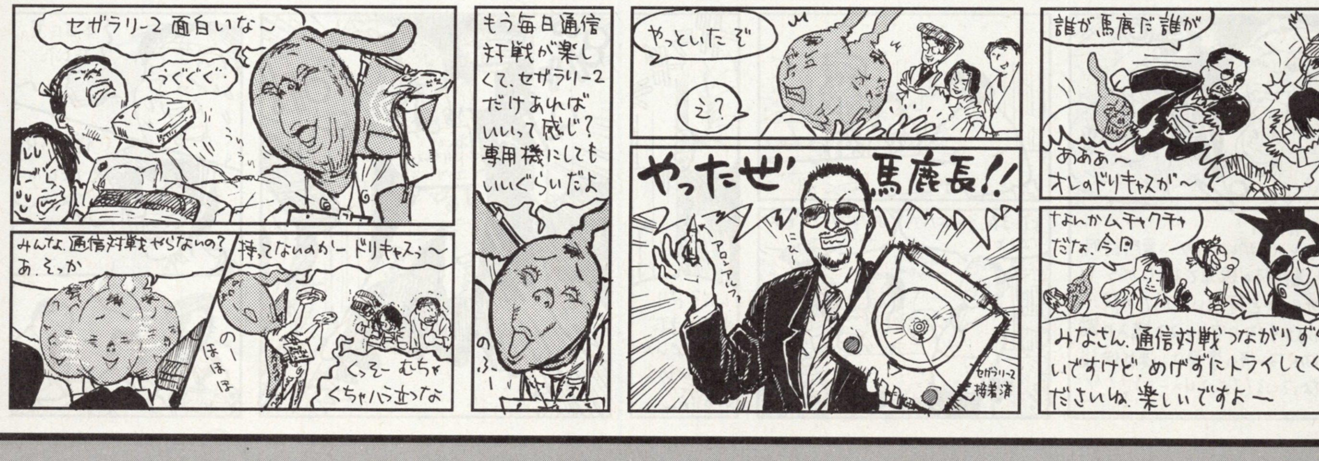

▲大阪府　巴美宝⑯　ちゃんぷでもバカスもらえるはずだけど…。



▲千葉県　よだか⑰　う〜ん、渋いゲームを突いてきますネ〜。


▲大阪府　浅葱優月⑱　クレアみたいな世話好きな妹がいればなぁ〜。


▲京都府　聖灯霞⑲　風邪をひいても、休めません（とほほ）。



それじゃまるでオレたち馬鹿みたいじゃないか!!



▲北海道　大魔王マリーだ⑳　なんか実は残酷だったりして…。



▲奈良県　虫村トンボ㉑　忘年会、無理して行った甲斐ありました。



▲千葉県　北坂朝㉒　超うれしいっス♥　次は紅蘭で（←欲張り）。



▲大阪府　シャンプリ㉓　どんどんイラスト、送ってちょうだいネ。



▲静岡県　藤原聖哉㉔　お米券を獲得して、親孝行して下さいませ。



▲岐阜県　ともぞう㉕　開発も順調らしいから、春ぐらいには遊べる!?



▲岡山県　兼定和泉㉖　アルルの"オシリッ"ってポーズがイカす。



▲埼玉県　猫乃にゃん子㉗　DCで『マリー』が出たら、やっぱり…。



▲千葉県　港町和斗㉘　『2』では、どんな活躍をするのかな？



▲三重県　猿天化DC㉙　『ZERO 3』の発売もついに決まったネ。



▲福岡県　江口正二㉚　132ページは、ちゃんと読んでくれたかな？



▲北海道　来須亮太㉛　いやいや、やっぱり美雪ちゃんがいちばん♥



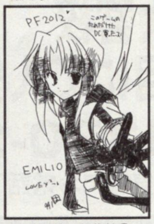
▲富山県　歌川琴葉㉜　目が飛び出さない程度に触ってください。



▲千葉県　万里あきら㉝　「莎木新報」にもイラスト送ってあげてネ。



▲兵庫県　機械音痴㉞　OVAは5月25日に発売されるみたいだヨ。



▲群馬県　羽柴鈴㉟　DC版では金のエミリオが出るんだって。



▲兵庫県　エインデバル㊱　フィリーなんかヘキサっぽくない？



▲滋賀県　知己ハルキ㊲　メガネッ娘よろしくネ。約束だヨ〜。



▲滋賀県　ごぢうり㊳　電ドリBBSへの書き込み、ありがとう!!



▲大阪府　神威伸㊴　初投稿ですか〜。常連めざしてガンバッ!!



▲東京都　栗山なおこ㊵　少しずつでもいいからイラスト送ってネ。



▲愛知県　椎野倫子㊶　ライターは、寝る時間さえありません…。



▲神奈川県　蒼髪のシエル㊷　小動物好きとしては、ふわふわが◎



▲千葉県　藤子浩史㊸　サターンに移植されるなんてことはないか？



▲東京都　華小梅㊹　こちらこそよろしくお願いします（何を？）。



▲神奈川県　しゅわてぃ㊺　新ミニゲームが2つ収録されるとか。



▲岐阜県　咲良㊻　先日、生NOCCHIさんを見てきました！



▲鹿児島県　上江ひとみ㊼　やっぱり胸元に目が…ドラ馬鹿♥



▲徳島県　草下なずな㊽　「さくら隊3」では、常連なんですよネ。



▲奈良県　ミルキ㊾　だから、美雪ちゃんがい・ち・ば・ん♥



▲静岡県　今井きよ㊿　じのちゃんの勇ましさ120%ってカンジ。



▲東京都　えるふ2号51　『デバイス〜』は敵キャラもかっこいいネ。



▲千葉県　焼鳥与作52　ほんとだ。年賀状の方が色が白いっス。



▲福岡県　神孔明53　こんな妹がいたら、人生楽しいだろうなぁ〜。



▲北海道　かったー54　ベガの色が出てくれればいいんだけど…。



投稿ちゃんぷのルール説明

まだまだハガキが足りないぞー！　略してMDMDハガキ足りない！　というのは置いといて、もっとイラストを送って下さい。なんか、最近私のツボを狙ったけしからんメガドラハガキが目立ちますが、大歓迎です。

STEP① その号で1番気に入ったイラストを選ぶ

まずはその号の投稿ちゃんぷ掲載ハガキの中からビビビときたものを1枚選ぶ。自分のハガキも選んでいいぞ。次にそのハガキの投稿者のうしろに書いてある丸付き数字を記憶しよう。これが投票用の数字となる。

STEP② 自分の投稿ハガキに、数字を書きこめ！

次に自分が送るイラストハガキの表面（あて先を書く方ね）の左下に、さっき決めた数字を書き込んで投函。これでOKだ。まとめ送りの際は、封書の左下に書くこと。1人1回の投票しか認めていないので注意！

STEP③ ちゃんぷになれば無条件掲載の大チャーンス！

その次の次の号でちゃんぷの発表がある。見事ちゃんぷに輝いた人は、自分の持てる限りの悪知恵を働かせて描いた気合のイラストを「オレがちゃんぷだ！」係に送る。このハガキは無条件で特大掲載されるのだ！

うーん。よくできてるよコレ

ライターさんからパソコン版『ビ●ト▲ニア』を見せてもらいました。なつかしのゲームミュージックなんかが入っててかなりアツイです。アーケード版は全制覇したワタシでも『バ●ル▲ブル』のハリーアップ曲はクリアできませんでした。はええ！　（プリオ）

馬鹿長も書きこんでるぞ

まだまだ電ドリ掲示板稼動中!!　馬鹿貴族では読めない貴族たちの発言が見れる掲示板に、キミもアクセスしてみよう。URLは奥付に出ているぞ。貴族たちも基本的に毎日顔を出すようにしているのだ。ドリキャスでインターネット、いい時代です。　（ベンガル）

投稿のおやくそく♥

～これだけは守ろう！～

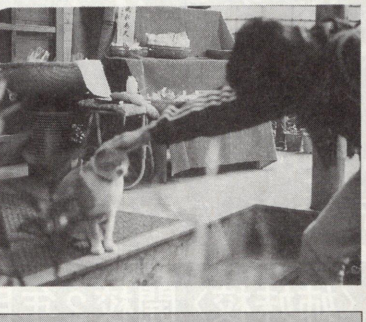
- 一つ、えんぴつで書かない
- 一つ、住所・氏名を忘れない
- 一つ、字は大きく太く書く
- 一つ、うすずみは使わない
- 一つ、ハガキは縦横どちらでもOK
- 一つ、ちゃんと切手を貼ろう
- 一つ、全日の記事を東スポ風にしない

ルールと締め切りを守れない人はダメマンです。というワケで、馬鹿貴族は基本的にみんなダメマンということになります。みなさんは、ルールを守ってダメマンにならんよう注意して下さい。ハガキに住所氏名は忘れずにね。でも、ダメマンにはダメなりに楽しいところもあります。もうこれ以上落ちないってのが、妙に心地よいのですね。



小動物部結成

あのメガドラ馬鹿が、バイトオンナ3号純情派とともに「小動物部」を結成しました。活動内容は「小動物を愛し、見に行くこと」だそうです。とりあえず今までに、リスを見てきたことがあるそうです。次回の活動予定を聞いたところ、「パンダを見に行きます」との答。あのう、パンダは小動物じゃないような気が……。



あて先　〒101-8305　㈱メディアワークス　電ドリバカ⑥（コーナータイトル）係

電撃攻略王

スーパーロボット大戦大事典'99



究極のファンブックがさらに進化！

好評発売中

120%描き下ろし新作

好評の前巻に続き、ほぼ完全新作でお送りする『スーパーロボット大戦』の究極ファンブック第2弾が登場！ 新たにキクチミチタカによる「ボルテスV」、開田裕治による「ダンバイン」など、総勢11名の豪華作家陣の描き下ろしイラストを満載！

構成・編集／スタジオオルフェ
定価 本体1,900円+税
表紙イラスト／佐野浩敏

電撃だからサービス満点！
君に贈る、最新ウラワザの数々！

電撃ウラワザ王 超新作最速版

好評発売中



'98年3月〜9月

電撃ウラワザ班特別編集　定価 本体800円+税

『ポケモンスタジアム』『チョロQ』など、最新ゲームソフト160タイトルをあそびつくすためのウラワザ&秘技を君におしえちゃうぞ!!

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合せ▶03･5280･7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

電撃コミックス

大人気美少女ゲームをコミックでもっともっと楽しもう♡

ファーストKiss☆物語(ストーリー)
コミックアンソロジー



好評発売中!

カバーイラスト／水上広樹
定価：本体680円+税

執筆作家陣　水上広樹、ÖYSTER、鬼村九月、かなん
ストライク平助、花海堂藤央、花海堂由生央


イラスト／ひかゆ

美少女たちをつかまえろ！　最新刊　好評発売中!!

Pia♥キャロットへようこそ!! 2
コミックアンソロジー
カバーイラスト／ひかゆ　定価：本体680円+税

銀河お嬢様伝説ユナ①
作画／いいづみ蜜　原案／明貴美加(レッドカンパニー)　定価：本体550円+税

To Heart①
高雄右京　定価：本体550円+税

鉄(くろがね)コミュニケイション①②
たくま朋正　ストーリー原案／かとうひでお　定価：本体各550円+税


イラスト／高雄右京



海洋堂全面協力のもと、ついに登場!!

DENGEKI MOOK

美少女フィギュアスーパーコレクション
BOME作品集
●監修／BOME・海洋堂　●撮影／伊奈浩太郎　定価：本体2,400円+税

好評発売中!

『C.C.さくら』や『To Heart』など、BOME氏の手掛けた美少女フィギュアを徹底的に厳選紹介!!

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/


大増44ページの攻略大特集
システム究極ガイド
ジャンクション講座
これで誰でもカンタンにマスターできる！
ストーリー徹底攻略
マップ＆チャート
DISC 1（デリングシティまで）を完全フォロー
FFVIII
任務遂行パーフェクトマニュアル
ペルソナ2 罪／ミリオンクラシック／サイレントヒル
テイルズ オブ ファンタジア／ウンジャマ・ラミー
エリーのアトリエ／ストリートファイターZERO3
クラッシュ・バンディクー3 ほか
電撃PSソフト大賞'98
創刊4周年を記念して始まったこの大賞は、読者投票によってその年の人気ナンバーワンPSソフトを決める本邦初（たぶん）の栄誉ある賞。'98年の大賞に輝くPSソフトは？結果は通巻100号記念号（2月26日発売）で！
100号記念号で大発表!!
電撃プレイステーション
Vol.98
PlayStation
絶賛発売中
定価490円（税込）
PocketStationで楽しむ新感覚のゲームが、セーブ可能な形で体験できる！
ポケットムームー
美麗なムービーでゲームの魅力をバッチリチェック！
ムービー 後夜祭
ライジング・ザン／ONE
マクロスVF-X2
ほか、合計8タイトルを収録！
魅惑のゲームを先取り体験！
体験版 ワールド・ネバーランド2
羅刹の剣/Sonata
フェイバリットディア
ほか合計7タイトルを収録！
毎月発売！最強のCD-ROM付きPS専門誌
電撃プレイステーション
Vol.99
PlayStation D15
2月15日（月）発売 定価980円（税込）
©1999 スクウェア © Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Riverhill soft Inc. © 1998 Shoeisha Co., Ltd.／アストロビジョン Illustrated By 美樹本晴彦
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合わせ▶03・3238・8605（角川書店営業部）
メディアワークスのホームページ→http://www.mediaworks.co.jp/

電撃 ドリームキャスト Dreamcast VOL.6

読者アンケート

応募方法

右のハガキにアンケートの回答、希望するプレゼントの番号、住所、氏名、年齢を記入の上、50円切手を貼って送ってください。締め切りは2月25日(消印有効)。当選者の発表は『電撃ドリームキャスト』VOL.8(3/12発売)です。

※問1～3は「表1・掲載記事名」の中から選んで、番号を記入してください。

1 今号の記事の中で、おもしろかったものを3つ選んでください。

2 今号の記事の中で、つまらなかったものがあれば、1つ選んで「番号」と「理由」を書いてください。

3 何の記事を読みたくて本誌を買いましたか。2つ選んでください。

4 今号の表紙についてどう思いますか。

①良い ②普通 ③悪い

5 今後、「付録」をつけるとしたら、どんなものがいいですか。

①ウラワザ付録 ②ポスター付録
③ソフトのカタログ付録
④攻略付録(ソフト名も記入)
⑤その他(内容を書いてください)

6 今まで発売された「サターン」もしくは「ドリームキャスト」のソフトの中で「攻略してほしい」ソフトがあれば、ソフト名を1つ書いてください。

7 「電撃セガサターン」からの本誌の購買頻度を教えてください。

①電撃セガサターンを毎号買っていた
②電撃セガサターンを時々買っていた
③「電撃ドリームキャスト」になってから買っている
④今回初めて買った

8 「電撃ドリームキャスト」をどこで知りましたか。

①書店で見て ②テレビCM
③ラジオCM ④友だちから聞いて
⑤他の「電撃」グループの雑誌を見て
⑥ポスターを見て ⑦その他

9 「電撃ドリームキャスト」をどこで買いましたか。

①本屋 ②コンビニ ③その他

10 「電撃ドリームキャスト」以外に、定期的に購読しているゲーム雑誌があれば、雑誌名を2つまで書いてください。

11 ゲームソフトを買う時に、何を参考にしますか。1つだけ選んでください。

①雑誌の記事 ②メーカー ③TV・CM
④店頭デモ ⑤イラストレーター
⑥その他(具体的に書いてください)

12 「ドリームキャスト」を買いましたか。

①買った ②買う予定 ③買う予定なし

13 「ドリームキャスト」のソフトで買ったタイトルを番号で書いてください(買ったものすべて)。

①バーチャファイター3tb ②ベンベントライアイスロン ③ゴジラ・ジェネレーションズ ④ジュライ ⑤インカミング ⑥セヴンスクロス ⑦ソニック アドベンチャー ⑧TETRIS 4D ⑨戦国TURB ⑩神機世界エヴォリューション ⑪セガラリー2 ⑫パワーストーン ⑬ポップンミュージック

14 「ドリームキャスト」の周辺機器で買ったものを番号で書いてください(買ったものすべて)。

①ビジュアルメモリ
②ドリームキャスト・コントローラ
③ドリームキャスト・キーボード
④レーシングコントローラ
⑤アーケードスティック

15 「ドリームキャストネットワーク」にアクセスしましたか。

①アクセスした ②これからやる予定
③やるつもりはない

16 今後発売される「ドリームキャスト」または「サターン」のソフトの中で、遊んでみたいものを2つまで書いてください。

17 今までに買った「ドリームキャスト」または「サターン」のソフトの中で、好きなものを3つまで書いてください。

18 次の中で、持っている「ゲーム機」を番号で書いてください(持っているものすべて)。

①ドリームキャスト ②サターン
③スーパーファミコン
④プレイステーション
⑤NINTENDO64 ⑥その他

19 パソコンを持っていますか。

①持っている ②持っていない

20 「サターン」ソフトを何本持っていますか。

21 ゲームセンターに行きますか。行くとしたら1カ月間に何回くらい行きますか。

①行く(回数も記入) ②行かない

22 「電撃ドリームキャスト」へのご意見、ご要望があれば書いてください。

【表1・掲載記事名】

①センチメンタル グラフィティ2
②北へ。
③ザ ハウス オブ ザ デッド 2
④アンダーカバー
⑤シェンムー
⑥パワーストーン
⑦ブルー スティンガー
⑧サイキックフォース2012
⑨ゲットバス
⑩ストリートファイターZERO 3
⑪ジャイアントグラム
⑫ポップンミュージック
⑬キャリアー
⑭エアロダンシング
⑮ときめきメモリアル～旅立ちの詩
⑯悠久幻想曲ensemble 2
⑰サンライズ英雄譚(仮)
⑱電撃英雄伝説
⑲セガラリー2
⑳神機世界エヴォリューション
㉑ソニック アドベンチャー
㉒セヴンスクロス
㉓戦国TURB
㉔ルームメイトW
㉕特集「ドリームキャストでインターネット」
㉖デバイスレイン
㉗KISSより
㉘涼子のおしゃべりルーム
㉙Power AC
㉚電撃サクラ隊3
㉛ストレートエッジ
㉜ゲームを描く人々
㉝電撃なんでも屋
㉞電撃かすみ草が往く
㉟電撃DC Ranking Now
㊱電撃レビュー ザ ベスト
㊲電撃ウラワザ調査団＆ウラワザデータベース
㊳馬鹿貴族
㊴読者プレゼント
㊵ダンジョンズ＆ドラゴンズ®コレクション
㊶WEB MYSTERY
㊷ぷよぷよ～ん
㊸新作カウントダウンその他
㊹NEWS DIGEST

プレゼント当選者

電撃ドリームキャストVOL.4

■ゲームソフト

①MONAKO GRAND PRIX Racing Simulation 2
長野県 内川 雄生
富山県 大掛 泰誠
鹿児島県 米北 由紀

②悠久幻想曲ensemble 2
群馬県 大塚 正敬
千葉県 中山 知子
愛媛県 村上 恵一

③瑠璃色の雪
埼玉県 大森多恵子
京都府 葛原 瞳
島根県 新田 剛人

■グッズその他

④瑠璃色の雪 マウスパッド
青森県 上原敬一郎
岩手県 坂井 修
東京都 池田 昇
静岡県 徳田 靖志
愛知県 足立 恵正
大阪府 上野 聡男
大阪府 中鼻 康悦
兵庫県 芝切 将智
岡山県 俵 直也
香川県 松澤 弘之

⑤She'sn～シーズン～ フォトスタンド入りテレカ
宮城県 阿形 克之
埼玉県 小湊 茂昭

⑥She'sn～シーズン～ マグカップ
岩手県 木村 圭佑
茨城県 岩吉 邦洋
岐阜県 加藤 義隆

⑦アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年記念○得パッケージ～ ポスター＆ライトシェーブ
青森県 藤本 晃弘
福島県 宮澤 誠
新潟県 松山 高尚
富山県 村山 英喜
石川県 朝倉 祥遵
愛知県 畑 真寿美
滋賀県 米田 英幸
兵庫県 上野 秀和
鳥取県 大和 正彦
広島県 加藤 誠之
他10名

⑧スパイクアウト Tシャツ
千葉県 久保埜 香
長野県 田中 勉

⑨バーチャコールS クリアポスター
北海道 熊谷 綾
山形県 遠藤 渉
岐阜県 栗山 章
広島県 森島 耕司
山口県 武智 敏充

⑩ラングリッサーV ジ エンド オブ レジェンド テレカ
青森県 小鹿 蘭丸
福島県 荒木 聖子
神奈川県 濱中 玲子
新潟県 相田 潔
福井県 高木 恵
静岡県 小野 雄規
広島県 宮津まゆみ
大分県 宮崎 匡広
他4名

⑪ESP パズル3点セット
北海道 工藤 寿也
岩手県 千田 純子
秋田県 伊藤智恵美
茨城県 菊池 一人
長野県 土屋 徹
大阪府 古家 誠
岡山県 内藤 貴佳
山口県 大田 英己
福岡県 伊藤 渉
沖縄県 比嘉 祐子
他10名

※雑誌公正競争規約の定めにより、この号の他の懸賞に当選された方は、この懸賞に当選できない場合があります。

ソフト

①『セガラリー２』

DC　3名



▲アーケードでも大人気の本格RCG。ニューマシンや新コースの追加で楽しさが倍増したぞ。また、DCならではの通信対戦は病みつきになるおもしろさだ。

②『パワーストーン』

DC　3名



▲個性豊かな８人のキャラクターが、３Ｄ空間を舞台に暴れまわる痛快対戦アクションゲーム。

③『デバイスレイン』

SS　3名



▶次世代兵器オーギュメントを駆使してダイスの野望を砕け。現代の東京を舞台とした異色のアドベンチャーSLG。

電撃 読者プレゼント

今回も魅力たっぷりのプレゼントが盛りだくさん。

応募方法

欲しいプレゼントが見つかったら、左についているアンケートハガキに、各アンケートの答えと、欲しいプレゼントの番号を１つだけ記入して、50円切手を貼ってポストへ投函しよう。締め切りは、２月25日(消印有効)、発表はVOL.８（３月12日発売）にて。なお、最近記入不足が目立つので出す前にチェックしてね。

④ドリームキャストオリジナルグッズ３点セット

2名



◀ドリームキャストのロゴをあしらったマウスパットとクリアファイルに貯金箱。鮮やかなオレンジ色がとってもおしゃれ。

⑤『６インチまいだーりん』24枚完全コンプリートトレカセット

2名



▲初回版に１枚だけ同梱されていたトレカを全24枚セットでプレゼント！

⑥Genkiイメージガール 田中美帆　テレカ

5名



▲４代目Genkiイメージガールの田中美帆ちゃん。ちょっとすねたような表情が、キュートだよね。

⑦『ノエル３』クリアファイル

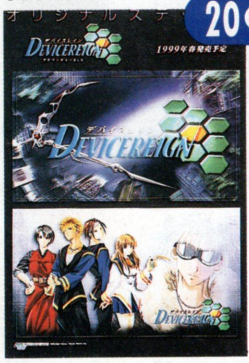
10名



▶『ノエル３』のオリジナルクリアファイルを10名に。

⑧『デバイスレイン』特製ステッカー

20名



◀moo氏が描いた『デバイス』の特製ステッカー。カッコイイぞ。

⑨『マジカル・トロッコ・アドベンチャー』特製携帯ストラップ

5名



▲シースルータイプのストラップ。真ん中の♡には主人公の２人が描かれてます。

⑩ドリームキャスト用レーシングコントローラ

3名



▶RCGには欠かせないレーシングコントローラ。『セガラリー２』をやるなら、やっぱりこれがないとね。

グッズ

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を貼って
お出しください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
(株)メディアワークス
電撃Dreamcast ドリームキャスト 編集部
プレゼントVOL. 6係行

キリトリ線

〒	－	ここにはなにも 書かないでください→
住所	都道 府県	
		TEL （　　）
氏名		年齢　　歳
職業		①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職 ⑰その他

P.165のプレゼントで希望する賞品番号

1

2 理由

3

4

5 ソフト名／内容

6

7

8

9

10

11 その他

12

13

14

15

16

17

18

19

20 本

21 回数 回

22

キリトリ線

新作 COUNT DOWN カウントダウン

ゲームソフトラインナップ

ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション ―― 166
WEB MYSTERY（予知夢ヲ見ル猫）―― 168
ぷよぷよ〜ん ―― 169
三國志 VI ―― 170
マリオネット・ハンドラー ―― 170



◀三國志VI



▶マリオネット・ハンドラー

Dungeons & Dragons® COLLECTION

ダンジョンズ & ドラゴンズ® コレクション

2種類のシナリオがパックとなって楽しめる『ダンジョンズ & ドラゴンズ®コレクション』。2枚組み、4MB拡張RAM対応で、一片の妥協もない完璧なクオリティを引っさげサターンに登場するぞ。

SS	
	●3月4日発売
	●5,800円/4MB拡張RAM同梱版7,800円
	●ACT　●カプコン
	●『シャドー　オーバー　ミスタラ™』プレイ時のみ4MB拡張RAMが必要。

アクションの醍醐味満載！

特徴が異なるキャラクターと2人までの同時プレイで、敵を倒しまくる爽快感。どちらのタイトルにも通じるおもしろさだけど、選択できるキャラクターやシステムが異なることで『タワー　オブ　ドゥーム™』と『シャドー　オーバー　ミスタラ™』には違った楽しさがある。では、この2つのゲームの違いをちょっと復習してみよう。

サターンで甦える2つの伝説

●Tower of Doom™（タワー オブ ドゥーム） 〜すべてはこの冒険から始まった〜

『タワー　オブ　ドゥーム™』は、4種（ファイター、クレリック、エルフ、ドワーフ）の中から好きなキャラクターを選択してプレイできる。それぞれのキャラクターごとに、攻撃力、魔法力、俊敏性などが違うため、キャラクターを変えるだけでも違った感覚でゲームが楽しめるぞ。



◀ファンタジーの基本ともいえる4キャラが選べる！

●Shadow over Mystara™（シャドー オーバー ミスタラ） 〜あの戦いから2年…新たな冒険、新しい仲間〜

2年の時を経て、ふたたび戦へ旅立つ戦士たちに強力な仲間たちが加わった！　俊敏性とワナを見破る能力に優れた「シーフ」と、肉弾戦は不得意ながらもずば抜けて強力な魔法攻撃が魅力の「マジックユーザー」だ。通常攻撃技も増えてグレードアップ。

新キャラの活躍に期待！





▲◀従来の仲間にシーフとマジックユーザーが加入。キャラ選択に悩んじゃう!?



「シャドー オーバー ミスタラ™」
New Character
マジックユーザー
MAGIC-U



「シャドー オーバー ミスタラ™」
New Character
シーフ
THIFE

今回は中盤戦を大紹介!!

タワー オブ ドゥーム™

◆シナリオ3◆ 船上での死闘

豪華客船を舞台に繰り広げられるシナリオ3は、敵に注意しながらいかに多くの宝箱を奪取するかがポイント。だが、宝箱に目がくらむと敵への注意がおろそかになり、思わぬ苦戦を強いられるので、欲張りすぎるのは考えもの。ボスのトロルリーダーは、体力ゲージを0まで減らすことはできるんだけど、それだけでは死なないという不死身(?)なボスだ。実際にどうやってトドメを刺すかは……まだナイショだよ。

宝箱に気をとられるな



▶画面中に宝箱がいっぱいだ! でも、敵にも注意しなきゃね。



▼甲板に出ると敵の猛攻が待っている。ここは気が抜けないぞ。



◀あまり強くはないのでダメージを与えやすい。が、体力が0になっても倒せない!?

BOSS
トロルリーダー
TROLL LEADER

◆シナリオ4◆ ドラゴンへの道

ここでは、人々を恐怖に陥れているブラックドラゴン退治を頼まれる。一応、選択肢が出るけど、どちらを選んでもブラックドラゴンにたどり着くまでのルートは変わらないので、気分(?)で好きなほうを選んでもかまわない。しかし、相手は凶暴なドラゴン。宙を舞い、強力なブレスを吐き、鋭い爪でプレイヤーの体力を容赦なく奪っていく! 地道にダメージを与えながらヒーリング系の魔法を使うのが理想だけど……。



▲ブラックドラゴンにたどり着くまでの道のりは、険しくないが…。

中盤最強の敵 ブラックドラゴンとの一騎打ち!





◀近寄ると鋭い牙と爪、離れると灼熱のブレスで攻撃してくる強力なボスだ。苦戦は必至!

BOSS
ブラックドラゴン
BLACK DRAGON

シャドー オーバー ミスタラ™

◆シナリオ4◆ アエングモアの森～上空～

シナリオ4はボス2体との戦いが控えているため、できるだけ体力を温存しておきたいが、テレポートする奴や飛竜に乗って船外から魔法攻撃してくる騎士などに、かなり手を焼かされるはず。最初のボス「ハーピー」は空中で勝負すると不利なので、ダメージを与えて地上に落として戦いたいところ。2人めのボス「テル・アリン」はダークエルフの能力を生かした特殊攻撃を得意とする強敵だが、ここで意外なイベントが発生する……。

飛行船の上での死闘!



◀空から攻撃を仕掛けてくる竜騎士。が、こちらからは手が出せない!



◀空中を我がもの顔で飛び回るハーピー。なんとか地上戦に持ち込みたいところだ。

1st BOSS
Harpy
ハーピー



◀俊敏さ、攻撃力、剣技すべてに優れた強敵「テル・アリン」。刃がたつのか?

2nd BOSS
Tel'Arin
テル・アリン

◆シナリオ5◆ Ⓐ腐海と呼ばれる森 Ⓑ情報を求めて－アインスの街－

ひさびさの分岐ステージとなるシナリオ5は、どちらを選択しても道のりは短めだが、一癖も二癖もあるボスたちと戦うハメになるぞ。Aシナリオは不気味な腐海を抜けて「ビボルダー」と戦うコースで、俊敏さや魔法攻撃を得意とするキャラクターの方が攻略しやすいかもしれない。一方Bシナリオは、アインスの街へ向かい「オーガ マスター ブロス」と戦うコースだ。こちらは肉弾戦を得意とするキャラクターのほうがボスと有利に戦えるぞ。

シナリオA

アンデッドの巣窟



▲アンデッドといっても普通の攻撃で倒すことができる。

▶宙に浮遊するビボルダー。非常に攻撃しにくいボスだ。



BOSS
Bebolder
ビボルダー



◀2体のオーガが相手!? これは絶体絶命のピンチか!

BOSS
Ogre Master Bros
オーガ マスター ブロス

シナリオB

街中でモンスターが!?



▲敵の攻撃がきびしい。ここは我慢のしどころだ。

WEB MYSTERY

予知夢ヲ見ル猫

今まで謎に包まれていたストーリーの詳細がついに明らかに!! そこで、今回は入手した実写映像とともに、序盤部分の物語の流れを紹介していく。

DC	
	●4月上旬発売予定
	●6,800円 ●AVG
	●チームピーワンダー
	●使用ブロック数50

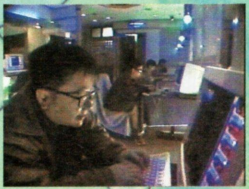
WEBから送られてくる殺人情報―物語の序盤を紹介

コートにサングラスという出で立ちの男（主人公・佳佑）が、横浜にあるインターネットバー〝迷城〟に立ち寄る場面から物語は始まる。そして、彼はそこで目にしたホームページがきっかけで、奇妙な事件へ巻き込まれていく…。



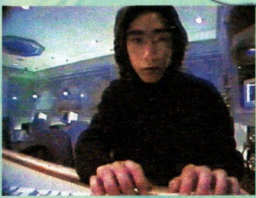
◀オープニングのワンシーン。何か主人公にはトラウマが!?

殺人予告ホームページ〝Cat's Eye〟



ネットにサーフした主人公の目に飛び込んできたのは、〝Cat's Eye〟というホームページ。そこには、ある代議士の死を匂わすような内容の映像が流れていた。そして、その夜…。

▲常連で満席の店内。しかし赤字続きとか。



◀〝Cat's Eye〟の過激な内容に驚く主人公。



◀その夜、ニュースで代議士の死が報じられる…。

予告通りに起こる第2、第3の事件



▲殺人現場を突き詰めたものの、タッチの差で…。

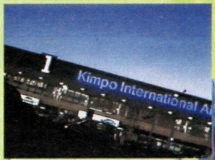
〝Cat's Eye〟と殺人事件の関連に気付いた佳佑は、事件を独自に調査し始める。だが、彼の行動をあざ笑うかの如く、〝Cat's Eye〟ホームページの予告通りの殺人事件が発生。第2、第3の犠牲者が出てしまう。そして、今度はその殺人事件の火の粉が、主人公の知り合いに降りかかり始める……。



◀殺された人間には、つながりはないようだが…。

そして、謎を解明するために韓国・ソウルへ

そして、事件はハッカーたちからの情報により急展開。ケイは、事件のカギを握る人物を追って、韓国・ソウルに発つ。異国の地で、ケイにどんな運命が待ち受けているのか…。





▲▶後を追ってきた麻美と、1枚の写真を手掛かりにある男を探す佳佑。

人物相関図

ここでは、現状で明らかになっている登場人物の関係を図にしてみた。各人物同士のつながりなど確認しておいてほしい。なお、登場人物は40人以上と言うこと。この先物語が進むにつれ、より人間関係は複雑になっていくだろう。



ぷよぷよ～ん

DC	●3月4日発売予定
	●5,800円 ●PZL
	●セガ
	●使用ブロック6 ●PP対応

今回、対戦モードで使用できる16人のキャラの各「特技」の効果がわかったヨ。全員一気にどっか～んと大公開しちゃうから、見逃さないでちょうだいネ。

一応

全16キャラの「特技」をだ～い公開ですッ!!

本作の対戦は「特技」により、テクニックだけでなくどのキャラを選んだかも重要!! それぞれ特技の解説をしっかり読んで、自分に合ったキャラをみつけていこうネ。



◀ぷよが落下中であれば、いつでもボタン1つで手軽に特技を発動可能。画面中央のキャラの上に、表示された顔の数だけ使用することができるぞ。



ストーリーモードでは

他力本願なアルルの特技は?

アルルの特技「るいばんこ」は、数秒だけおじゃまぷよの落下を止める、というモノ。この間におじゃまぷよを相殺（連鎖などで降ってくるおじゃまぷよを減らす）して、ピンチを回避することができるぞ。でも、相殺できなければ……。



るいぱんこ

"るいばんこ"って何ですか?

『魔導物語』シリーズに登場する、なにが起こるかわからない非常に迷惑な魔法。

その他の15人の特技は、こんなカンジッ!!

ドラコ・ケンタウロス



ドラコバーニング

フィールド内の一番高い所に置かれたぷよの色と同じ色のぷよを、すべて消す。連鎖の起爆として使えば、効果はてきめんだ。

チコ



ガイアキューブ!

特定の段（横）のぷよの配列が変化する。色がうまく揃えば、連鎖も夢じゃないぞ。なお、おじゃまぷよの場合は発動すれば消える。

キキーモラ



お掃除大作戦

フィールド内のおじゃまぷよを、すべてキレイに消す。特技の使用回数がいっぱいあれば、大連鎖ができてもへっちゃら。最強!?

すけとうだら



フィニーッシュ

フィールドに最も多く存在するぷよを、二番めに多いぷよの色に変える。連鎖は狙えないけど、積み上がった時には重宝するかも。

シェゾ・ウィグィィ



アレイアード・スペシャル

X型にぷよを消す。また、そこにつながっていたぷよもついでに消してくれる。それほど大量に消せないので、あまり使えない!?

セリリ

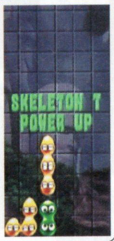
みんな仲良くしてね



1個だけ孤立している（同色のぷよとつながっていない）ぷよをフィールド内で一番多い色に変える。おじゃまぷよには効果ナシ。

スケルトン－T

スーパーダイナミックお茶ボンバー



特技発動後、ぷよを回転させなければ、させないほど、おじゃまぷよが送られにくくなる。でも、回転できないと連鎖が組めず……。

パノッティ

イタズラしちゃうぞ!



同色のぷよとつながっていないぷよを、すべて消し去る。画面上のぷよが大量に消せるうえ発動後、かなり連鎖の期待できる特技。

ハーピー

変わるわよ～



フィールド内のおじゃまぷよを、ランダムで色ぷよに変化させる。大量におじゃまぷよがある時は、起死回生の一発になる可能性アリ。

ルルー

真・王女乱舞



フィールドを上下反転させる、というルルーっぽい特技。当然、ぷよもひっくり返るぞ。なお、おじゃまぷよは反動ですべて消える。

ウィッチ



フォーリンサンダー

フィールドで最も高く積まれている列（縦）に、雷を落として消す。また、落雷を受けた列につながっていたぷよも同時にすべて消える。

アーちゃん



ホーミングシュート

積まれているぷよをランダムで12個消す。かなりバクチ性の高い特技なので、実用性は非常に低い。何か上手な使い方があるのか？

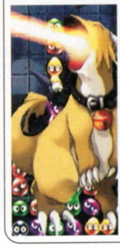
のほほ



のほほ～んスロット

各列（縦）がスロットのドラムのように回転する（回転は自動的に停止）。縦につながるように組んでおけば、連鎖の可能性大。

ドラゴン



があがあー(?)

フィールド内で一番高く積み上がっている列のぷよを、全部同じ色にする。変化する色がわかっていれば、大連鎖が組めるのだが…。

サタンさま



???

サタンさまの特技は、特定のぷよを消す（中央のぷよを十字形に消す）ということ以外わかっていない。ハッキリ言って謎です。

三國志Ⅵ

DC	
	●3月25日発売予定
	●9,800円　●SLG
	●コーエー
	●使用ブロック数100

あの大作歴史SLGがDCに移植

パソコンでも大人気の歴史ＳＬＧ『三國志』シリーズ。その最新作がＤＣに移植されるぞ。このゲームは2～3世紀の中国、三國時代を舞台にプレイヤーが一国の君主となって、中国統一を目指していくというものだ。第6弾となる今作では、戦闘システムに同時プロット制が新たに採用されている。これは攻撃側、守備側が共にあらかじめ行動を入力。その後同時に戦闘を開始するもので、相手の行動を読みながら、より高度な戦術を練る必要があるのだ。

また、ショートシナリオモードが初めて登場。シナリオは全部で7本用意されている。各シナリオ別にプレイする君主や条件が決められており、短い期限内にクリアしなければならないのだ。そして、新たに武将の能力値として、人生の目標である「夢」が登場。それぞれの武将たちが己れの夢を叶えるため、行動を起こしていく。時には夢の違いから仲たがい…、なんてこともあるぞ！



◀史実では夢半ばにして病に倒れた劉備玄徳。果たして漢王朝の復興はなるのか？



▶巨大な権力と武力、さらに非凡な才能の持ち主、曹操孟徳。劉備のライバル的人物だ。



◀▲戦闘では武将同士の一騎討ちが発生することも。また、戦局を一変する計略などもあり、一筋縄ではいかないぞ。

オリジナル武将の制作も可能!!

もうすっかりおなじみになった新武将登録。武将の顔や性別、能力を自由に設定して新しい自分だけの武将が作れるのだ。特に今作では、他の武将との血縁関係が設定できるようになった。既存の有名武将の親や、子孫になることも可能。キミの作った武将を、もう一つの三國志の主役として登場させることが出来るのだ。



▲複数のオリジナル武将を作ることも可能。君の友達を全員登場させるなんてどう？

マリオネット・ハンドラー

DC	
	●発売日未定
	●価格未定　●ETC
	●マイクロネット
	●使用ブロック数未定

ロボットプログラミング対戦ゲーム

マリオネットと呼ばれるロボット同士のオート戦闘を楽しむ、新感覚対戦ゲームが登場。マリオネットは各部のパーツを交換したり、自分で制作した思考プログラムを組み込むことにより、完全カスタマイズできるぞ。プレイヤーは「マリオネットバトル」という大会に参加する。そして、その裏でうごく巨大な陰謀に巻き込まれることとなるのだ。今回は、公開された3体のマリオネットを紹介するぞ。



◀ナビゲーターの説明を聞きながら、パーツ交換ができる。

公開された3体のマリオネット

Type of marionette : 1

もっともスタンダードな機体と思われる。特化した特徴は見当たらないが、その分、オールマイティな活躍が期待できそうだ。最初に使用する機体かな？



Type of marionette : 2

Type 1よりも装甲が厚く設定されているようだ。接近戦を重視した機体なのだろう。多少、機動力は劣りそうだが…。高い戦闘能力を秘めていそうだ。



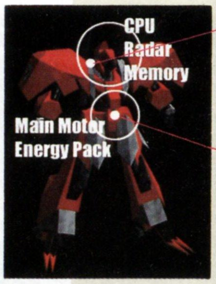
Type of marionette : 3

他の2つの機体とは違い、2足歩行ではなく、キャタピラを装備した戦車のようなマリオネット。巨大な砲身から、長距離戦闘型と推測できるが…!?



パーツの組み合わせが勝負を決定する!!

マリオネットのパーツは、現在8種類確認されている。同じタイプのマリオネットでも、その組み合わせにより、まるで違う機体のような性能差が生まれるのだ。

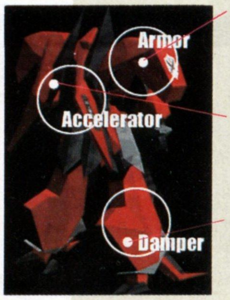


CPU　メモリー　レーダー

頭部には主に機体制御用のＣＰＵなどが組み込める。

メイン モーター　エネルギー パック

胴体部分には動力系パーツがセットされるのだ。



装甲

装甲を付け足して、厚くすることで耐久力を強化。

アクセラレーター（バックパック）

加速用のバーニア。高性能なものは空中の移動も!?

ダンパー（ショックアブソーバー）

着地や移動するときの衝撃を吸収するパーツ。

第6回 電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

●賞（各部門共通）

大賞（1点）**＝正賞＋副賞100万円**
金賞（1点）**＝正賞＋副賞 50万円**
銀賞（数点）**＝正賞＋副賞 30万円**



Illustration／Yu Kinutani

無限なる才能を解き放て!!

ぼくらの新しい
エンターテインメントは
「ゲーム感覚」がキーワード。
“3大賞”は小説、コミック、
イラストでまだ見ぬきみ
の創造力を募集中！
メディアを超えた感性を
今こそ
世界にはばたかせよう！

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る（他の公募に応募中の作品も不可）。

●**応募規定**:〔長編〕400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書〔短編〕400字詰め原稿用紙40～80枚。縦書き。作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可（ただし、フロッピーのみでの応募は不可）。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数（ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記）。
②あらすじ（800字以内）

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1999年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員**（敬称略）:安田 均（作家）、深沢美潮（作家）、広井王子（作家）、伊藤和典（脚本家）、佐藤辰男（メディアワークス社長）

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、未発表（他の公募に応募中の作品も不可）のオリジナル作品。

●**応募規定**:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。表現方法（彩色、画材など）は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール（バージョンも）、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

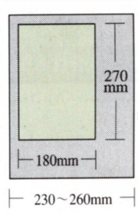
●**応募資格**:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●**選考方法**:1999年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員**（敬称略）:天野喜孝（イラストレーター）、出渕 裕（メカデザイナー、イラストレーター）、衣谷 遊（漫画家）、宮野洋美（電撃文庫編集長）

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。



●**募集内容**:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**:ストーリーコミックは24～41P／ギャグ・コメディなどのショートコミックは10～16Pを2本以上／4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ（図参照）。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タ歴）、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1999年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。

第1回締め切り…1998年 7月10日（通過者発表、ガオ! 11月号〈9月27日発売〉および電撃大王10月号〈9月18日発売〉）

第2回締め切り…1998年10月10日（通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉および電撃大王2月号〈1月18日発売〉）

第3回締め切り…1999年1月10日（通過者発表、ガオ! 5月号〈3月27日発売〉および電撃大王4月号〈3月18日発売〉）

最終締め切り……1999年4月10日（通過者発表、ガオ! 8月号〈6月27日発売〉および電撃大王8月号〈7月18日発売〉）

★それぞれの予選で最終候補を数作品選出する。
★予選を通過した作品を対象として、1999年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員**（敬称略）:永井 豪（漫画家）、雨宮慶太（映画監督）、押井 守（映画監督）、佐藤辰男（メディアワークス社長）

●**特典**:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる（もちろん、その後、何度でも予選に応募できる）。

★各予選のアドバイスをする作家
第1回予選:吉富昭仁／**第2回予選**:ビトウゴウ／**第3回予選**:あかほりさとる

募集要項 応募の掟

●**あて先** 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館 ㈱メディアワークス『第6回 電撃ゲーム○○○大賞』係

●**最終締め切り** **1999年4月10日（土）**（当日消印有効）

●**発表**:
●1999年8月～9月に発売される「電撃」の各誌上
『電撃NINTENDO64』『月刊電撃コミックガオ!』『電撃G'sマガジン』『電撃PlayStation』『電撃SEGASATURN』『電撃王』『電撃B-magazine』『コミック電撃大王』
●メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/
●ラジオ「電撃大賞」（文化放送、ラジオ大阪）

※複数応募可。ただし、1作品（イラストとコミックは1セット）ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。※受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む）は、株式会社メディアワークスに帰属します。

NEWS DIGEST

ゲーム業界の最新情報をキャッチ!!



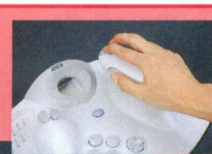
電撃ドリームキャスト ニュースダイジェスト

TOP NEWS ドリームキャスト用周辺機器続々発表に！

発売から2カ月以上が経過し、ソフトも充実してきたドリームキャスト。これにあわせて周辺機器も続々と発表されているぞ。今回紹介するのは、『アスキーミッションスティック』『ドリームキャスト・ガン』『つりコントローラ』『ぷるぷるぱっく』の4種類。3月4日を皮切りに、順次発売になるぞ。同梱パックなどお得なセットもあるのでチェックをお忘れなく！

アスキーミッションスティック

●アスキー　●3月下旬発売予定　●7,600円



DC初のアナログジョイスティック。グリップ部がマウスのような形をしているのが特徴だ。このグリップには3つのボタンがついていて、A，B，X，Yボタンを任意に設定できる。



◀さまざまなゲームに対応する設計だ。

ドリームキャスト・ガン

●セガ　●'99年発売予定　●価格未定
（『ザ ハウス オブ ザ デッド2』同梱セット7,800円）



グリップ上部に、ボタン、方向キー、VMの接続スロットを配しているのが特徴。対応ソフトなら『ぷるぷるぱっく』を使うことができる他、VGAモニターにも対応している。

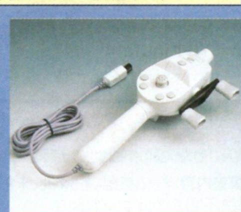


▲方向キーもついて操作性も抜群に。

つりコントローラ

●セガ　●3月4日発売　●5,800円
（『ゲットバス』同梱パック 価格未定）

振動とリールで、釣りの臨場感をリアルに再現。コントローラの振り方でキャスティングも変わるのだ。



▲『ゲットバス』と同時発売。

ぷるぷるぱっく

●セガ　●3月4日発売　●1,800円（予）
●外形寸法：約W47mm×D84mm H35mm

コントローラに差し込めば、ゲーム内の振動や衝撃を体感できるようになる振動ユニット。『ソニック』など、すでに発売中の対応ソフトも。



▲電池を入れる必要はなし。

NEWS トヨタのお店でドリームキャストを販売！

国内の自動車販売でトップの業績を誇るトヨタ自動車が、2月15日より、全国の販売店でドリームキャストを販売することになった。これは、ドリームキャストが廉価かつ簡単な操作でインターネットに接続できることに注目したトヨタが、顧客サービス用の情報端末として活用しようと販売に踏み切ったもの。'99年度で5万台の販売を目標にするという。現在米国では、ネットでの新車販売が急増しているが、将来的には国内でもこのようなサービスが開始されることも視野に置いているようだ。

トヨタの店舗で販売されるドリームキャスト“トヨタバージョン”は、「NEWEB（プロバイダーはKDD）」への接続を優先するCD-ROMを標準装備。インターネットの初期画面には、トヨタ関連のホームページへのリンクボタンが付くなど、オリジナルの仕様になっている。

トヨタに直撃！どうなる“トヨタバージョン”!?

Q “トヨタバージョン”では、本体デザイン・パッケージ等に通常版との変更はありますか？

A 本体のデザインは変更ありません。違いがわかりやすいようにパッケージの色などは変わりますが、TOYOTAのマークなどは入りません。

Q すでにドリームキャストを購入しているユーザー、あるいは、今後一般の販売店でドリームキャストを購入するユーザーが、“トヨタバージョン”のCD-ROMを入手することはできますか？

A 残念ながらできません。ただ、通常のドリームパスポートでも、“トヨタバージョン”同様、トヨタ関連のホームページへアクセスすることはできますから、ぜひご覧になってみて下さい。

Q 今後、“トヨタバージョン”に関連して、何らかのキャンペーン、イベント、パブリシティ（広告等も含め）などを展開するご予定はありますか？

A ただいま検討中です。

Q 今後、自動車の販売の際に「割引はできませんけど、フロアマットとドリームキャストつけますよ！」なんて可能性は……あるのでしょうか？

A う～ん（苦笑）……まったくないとはいえないでしょうね。ただこれは、店舗によって異なりますから、それぞれの販売店で聞いてみてください。

GOODS

人気携帯ゲーム『てくてくエンジェル』の新機種 ハドソンから3月5日発売!!

昨年発売され、200万個の売上を記録したハドソンの人気育成散歩計『てくてくエンジェル』。その最新機種『てくてくエンジェルDue』が3月5日、2,480円で発売される。この最新モデルは、前機種では31種類だったキャラクターが66種類に増えたり、1日でキャラクターが成長する「おさんぽモード」などの新機能が追加されたりとパワーアップ。また、外観も約20％小さくなり、コンパクトなサイズになったのだ。雨や汗などの水濡れにも強くなったので天気を気にせず、いつでもどこでも、ウォーキングを楽しめるようになっているぞ。



▶人気エンジェルの「でぶジェル」のマスコットが付いたクリップ式ストラップ。



◀本体の色は、左からサックスブルー、スノーブルー、ラベンダーの全部で3種類。どの色もおしゃれでかわいいぞ。

PRESENT

東京ゲームショウ'99春 入場チケットをプレゼント

東京ゲームショウ'99春の入場券をペアで20組40名にプレゼント。希望者は、〒104-0033東京都中央区新川1-28-4-302「東京ゲームショウ'99春チケットプレゼント」電撃ドリームキャスト係。締め切りは、2月28日消印有効。



◀東京ゲームショウ'99春は3月20日、21日に千葉の幕張メッセで行われる。最新のゲームをいち早く体験できる日本最大のゲームイベントだ。会場では、多彩なイベントも開催されるぞ。

TOPICS

コナミがヴェルディをスポンサード！

ゲームメーカーのコナミが、今シーズン、Jリーグ・ヴェルディ川崎のメインスポンサーに決定。1月29日に東京・麹町の日本テレビで行われた発表会では、ご覧の通り胸元と肩にロゴの入った新ユニホームが発表されたのだ。



◀胸元のコナミロゴに注目。新生ヴェルディは、このユニホームで優勝を目指す。

TOPICS

インターネットに接続できる携帯電話「iモード」発表

携帯電話でE-MAILの送受信や、インターネットへの接続ができるNTT-DOCOMOの新サービス「iモード」が発表に。携帯電話で銀行振込やチケットの予約などが可能になる他、ゲームにも応用できるというから注目しよう。



◀1月25日の発表会には広末涼子さんも出席。



◀液晶画面の広い専用端末も同時発表に。

GOODS

超人気アイドル 5人のトレカが発売

ゲームやマンガのトレカ販売でおなじみの未来蜂歌留多商会が、充実HIP(ホリプロアイドルパラダイス)トレカを2月19日に発売。ホリプロのアイドル、新山千春、深田恭子、優香、酒井彩名、大森玲子が起用されている。



◀トレカは全部で162種類ある。価格は1パック400円～アルバムセット3,980円の3種類。

●セガAM施設ICカードシステムを導入

1月下旬に東京・渋谷にオープンした「CLUB SEGA渋谷」に、ICカードシステムが実験的に導入された。このシステムは、セガのAM施設にあるゲーム機器の利用をカード化し、キャシュレスでのプレイを可能にするもの。また、このカードはセガファンクラブのカードとしての機能も備えていて、カードの利用者には、さまざまな情報をDMで知らせてくれるほか、IDナンバーを使用した各種抽選会など多彩なサービスも実施する予定だ。このシステムが本格的に実用化されれば、1ゲーム＝100円ではなく、時間による割引サービスなども可能になるとのことだ。

●NEO･GEO DJ Station Live'99開催

SNKの人気キャラクターとその声優が一堂に集う「NEO･GEO DJ Station Live'99」の詳細が決定したのでお知らせするぞ。公演日時は、東京公演：3月13日（開場17:30／開演18:30）14日（開場17:00／開演18:00）、大阪公演：3月21日（開場18:00／開演19:00）の2日間。会場は、東京公演：新宿ルミネホールACT、大阪公演：Zepp Osakaにて。入場チケットは、2月10日より、全国の有名プレイガイドにて4,725円（税込み）で発売されるぞ。興味のある人は、ぜひ足を運んでみては？

●コナミメイツジャパン　コンテスト開催

コナミがイベントやキャンペーンなどで活躍する「コナミメイツ」を募集中だ。資格は15～21歳までの女性（プロアマ不問）。希望者は、写真2枚（全身、アップ）履歴書（住所、氏名、年齢、電話番号、身長、体重、3サイズを明記）に80円切手を同封の上、以下の宛先まで。〒150-0001東京都渋谷区神宮前6-25-14㈱コナミミュージックエンタテインメント コナミメイツ事務局。締め切りは2月15日消印有効。お問い合わせは、事務局（TEL.03-3407-2044）まで。

●「湯川元専務カレンダー」発売

あのセガの湯川元専務がカレンダーになったぞ。この『湯川元専務カレンダー』は、CMでは見ることのできない全6パターンもの変装姿（遠山の金さんほか）を撮り下ろしたもの。1,500枚の限定で、通信販売のみで購入できる。値段は本体価格＋別途送料で3,000円（税込み）。希望者は、ハガキに①住所②氏名③電話番号④申込数量⑤「湯川元専務カレンダー申し込みます」と明記の上、以下のあて先まで。〒135-8070東京都江東区青梅2-38テレコムセンタービルEAST 1F私書箱1050号カレンダー係。締め切りは2月末日消印有効だ。



新作発売予定表 NEW SOFT LIST

ジャンル表記

- ACT…アクション
- AVG…アドベンチャー
- FTG…格闘
- PZL…パズル
- RCG…レーシング
- STG…シューティング
- RPG…ロールプレイング
- A・RPG…アクション・ロールプレイング
- S・RPG…シミュレーション・ロールプレイング
- SLG…シミュレーション
- SPT…スポーツ
- ETC…その他

ドリームキャスト

- V…ビジュアルメモリ(※)
- A…アーケードスティック
- K…キーボード
- R…レーシングコントローラ
- P…ぷるぷるぱっく
- 釣…つりコントローラ
- 通…通信対応

セガサターン

- M…マウス
- G…バーチャガン
- 6…ターミナル6
- T…ツインスティック
- R…拡張RAM
- 4…4M拡張RAM
- C…マルチコントローラー

Dreamcast ドリームキャスト

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
2月発売						
2月25日(木)	ポップンミュージック	ETC	¥4,800	コナミ	P A	58
	パワーストーン	ACT	¥5,800	カプコン	P V A	36
3月発売						
3月4日(木)	麻雀大会Ⅱ Special	ETC	¥6,800	コーエー		
	エアロダンシング featuringBlueImpulse (アスキーミッションスティック対応)	SLG	¥5,800	CRI	P	62
	サイキックフォース2012	ACT	¥5,800	タイトー	P	46
(予)	ぷよぷよ〜ん	PZL	¥5,800	セガ	P	169
3月11日(木)	MONACO GRAND PRIX RacingSimulation2	RCG	¥5,800	ユービーアイソフト	P R	
	リアルサウンド 〜風のリグレット〜	ETC	¥4,800	ワープ	P	
3月18日(木)	北へ。WhiteIllumination	AVG	¥5,800	ハドソン		18
(予)	デジタル競馬新聞 マイトラックマン	ETC	¥6,800	ショウエイシステム	通	
3月25日(木)	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPERHEROES	FTG	¥5,800	カプコン		
	スーパースピード・レーシング	RCG	¥5,800	セガ	P R	
	ブルー スティンガー	AVG	¥5,800	セガ		40
(予)	三國志Ⅵ	SLG	¥9,800	コーエー		170
	信長の野望 将星録 with パワーアップキット	SLG	¥9,800	コーエー		
	★ザ ハウス オブ ザ デッド2 (ドリームキャスト・ガン対応)	STG	¥5,800	セガ		24
	★ザ ハウス オブ ザ デッド2 [ガンセット] (ドリームキャスト・ガン対応)	STG	¥7,800	セガ		24
4月発売						
4月1日(木)	バギーヒート	RCG	¥5,800	CRI	P R	
	■ゲットバス	SLG	¥5,800	セガ	釣	50
	■ゲットバス (つりコントローラセット)	SLG	¥9,800	セガ	釣	50
4月上旬	WEB MYSTERY [予知夢ヲ見ル猫]	AVG	¥6,800	チームピーワンダー		168
春予定						
春予定	レッドラインレーサー	RCG	¥5,800	イマジニア		
	ザ・キング・オブ・ファイターズ (仮)	FTG	価格未定	SNK		
	シェンムー (莎木)	RPG	価格未定	セガ		32
	■エレメンタル・ギミック・ギア	A・RPG	価格未定	ハドソン		
	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	STG	価格未定	パンサーソフトウェア	通	
	リトルドリーム	ACT	価格未定	パンサーソフトウェア		
6月発売						
6月10日(木)	クライマックス ランダーズ	RPG	¥5,800	セガ	V	
6月予定	■日本プロ麻雀連盟公認徹萬 (仮)	ETC	価格未定	naxat		
8月発売						
8月予定	新格闘術 飛龍の拳列伝	FTG	¥5,800	カルチャーブレーン		
夏予定						
初夏予定	あつまれ!ぐるぐる温泉	ETC	価格未定	セガ		
	★アンダーカバー AD2025 Kei	AVG	価格未定	パルス・インタラクティブ		28

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
夏予定						
夏予定	七つの秘館 戦慄の微笑	AVG	¥6,800(予)	コーエー		
	シーマン 〜禁断のペット〜 (マイクデバイス対応)	SLG	価格未定	ビバリウム		
	■FRAME GRIDE	ACT	価格未定	フロム・ソフトウェア	通	
9月発売						
9月予定	■エンターテイメント・ゴルフ (仮)	SPT	価格未定	ボトムアップ		
12月発売						
12月予定	サンライズ英雄譚 (仮)	未定	価格未定	サンライズインタラクティブ		68
	■大相撲 (仮)	SPT	価格未定	ボトムアップ		
年末予定						
年末予定	SD飛龍の拳列伝EX	FTG	¥4,800	カルチャーブレーン		
	紫炎龍2 (仮)	STG	価格未定	童		
	ダイナマイトロボ2000 (仮)	ACT	価格未定	童		
99年予定						
99年予定	魔剣X	AVG	価格未定	アトラス		
	クールボーダーズ (仮)	SPT	価格未定	ウエップシステム		
	フライトシューティング (仮) (アスキーミッションスティック対応)	STG	価格未定	コナミ		
	CARRIER	AVG	価格未定	ジャレコ		60
	アキハバラ電脳組 パタPies!	SLG	価格未定	セガ		
	ガイスト フォース	STG	¥5,800	セガ		
	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!	SLG	価格未定	セガ		
	ジャイアントグラム 〜全日本プロレス2 IN日本武道館〜	FTG	価格未定	セガ		56
	ちょーハマるゴルフ	SPT	¥5,800	セガ	V	
	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	FTG	価格未定	セガ		
	プロ野球チームをつくろう!	SLG	価格未定	セガ		
	ブレイブナイト (仮)	未定	価格未定	パンサーソフトウェア		
	SpeedBusters	RCG	価格未定	ユービーアイソフト		
	RAYMAN2 (仮)	ACT	価格未定	ユービーアイソフト		
	Dの食卓2	A・RPG	¥5,800(予)	ワープ		
冬予定						
冬予定	虹色天使 (仮)	SLG	価格未定	ジャパンコーポレーション		
2000年1月発売						
2000年1月27日(木)	★センチメンタルグラフティ2	AVG	価格未定	NECインターチャネル		8
発売日未定						
発売日未定	ベルセルク	A・RPG	価格未定	アスキー		
	■メルクリウスプリティ END OF THE CENTURY	SLG	価格未定	NECインターチャネル		
	モンスターブリード	SLG	価格未定	NECインターチャネル		
	リング (仮)	AVG	価格未定	角川書店/アスミック・エース エンタテインメント		
	★ストリートファイターZERO3	FTG	価格未定	カプコン		54
	バイオハザード 〜コード:ベロニカ〜	AVG	価格未定	カプコン		
	プロ指南麻雀「兵」DX	ETC	¥5,800	カルチャーブレーン		
	グランディア2	RPG	価格未定	ゲームアーツ		
	鄭問之三國誌	SLG	価格未定	ゲームアーツ		
	■クラック2	SLG	価格未定	ジーク		
	Warrz (ワーズ)	RPG	価格未定	ショウエイシステム		
	機動戦士ガンダム (仮)	未定	価格未定	バンダイ		
	F1レース (仮)	RCG	価格未定	ビデオシステム		
	はるかぜ戦隊Vフォース〜翼の向こうに〜 (仮)	S・RPG	価格未定	ビングキッズ		
	■マリオネット・ハンドラー	ETC	価格未定	マイクロネット		170

★がついているものは今号からラインナップに加わったものです。 ■がついているものはタイトル、発売日に変更があったものです。ページは今号の掲載ページを表しています。
※対応のVとは、バックアップメモリとして使用できるだけでなく、なんらかの形でドリームキャスト本体とビジュアルメモリが連動するという意味です。

SEGA SATURN セガサターン

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
2月発売						
2月25日(木)	デバイスレイン	SLG	¥5,800	メディアワークス		123
3月発売						
3月4日(木)	ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション	ACT	¥5,800	カプコン	4	166
	ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション (4MB拡張RAM同梱版)	ACT	¥7,800	カプコン	4	166
	★仙剣奇侠伝	RPG	¥5,800	SOFTSTAR ENTERTAINMENT		
	悠久幻想曲 ensemble2	ETC	¥3,800	メディアワークス		66
3月11日(木)	ザ ハウス オブ ザ デッド (セガサターンコレクション)	STG	¥2,800	セガ	G	
	プロ野球グレイテストナイン '98 (セガサターンコレクション)	SPT	¥2,800	セガ		
	チョロQパーク (セガサターンコレクション)	RCG	¥2,800	タカラ		
	★テクノモーター (セガサターンコレクション)	ETC	¥2,800	電子メディアサービス		
3月18日(木)	KISSより… 初回限定版	SLG	¥7,800	キッド		128
	KISSより… 通常版	SLG	¥6,800	キッド		128
(予)	スーチーパイ シークレットアルバム	ETC	¥4,800	ジャレコ		
4月発売						
4月1日(木)	■ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3旅立ちの詩	AVG	¥8,800	コナミ		64
4月8日(木)	フレンズ ～青春の輝き～	AVG	¥7,200	NECインターチャネル	R	4
4月中旬	プロ指南麻雀「兵」	ETC	¥5,800	カルチャーブレーン		
4月予定	涼子のおしゃべりルーム	ETC	¥5,800	データム・ポリスター		130
春予定						
春予定	ミレニアムファイア	STG	¥5,800(予)	バンダイ		
99年予定						
99年予定	ソニック3D フリッキーアイランド	ACT	¥3,800	セガ		
発売日未定						
発売日未定	ダービースタリオン	SLG	¥6,800	アスキー		
	制服 ―ハイスクールカウントダウン―	SLG	価格未定	アローマ		
	THE RUINS (ルーインズ) (仮)	AVG	価格未定	A. D. M		
	SYNCHRONICITY (仮)	AVG	価格未定	A. D. M		
	With You ～みつめていたい～	AVG	価格未定	NECインターチャネル		
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	SLG	¥6,800	NECインターチャネル		
	ワーズ・ワース	RPG	価格未定	エルフ		
	★ストリートファイターZERO3	FTG	価格未定	カプコン	4	54
	コントラ ～レガシー・オブ・ウォー～	ACT	価格未定	コナミ		
	FAKE DOWN	ACT	価格未定	システムサコム		
	アドヴァンスト V. G. 2	FTG	価格未定	テイジイエル		
	レクイエム (仮)	RPG	価格未定	日本アートメディア		
	ファンズ・フォルム (仮)	AVG	¥5,800(予)	日本エムエムアイテクノロジー		
	モニカの城	A･RPG	¥6,800	パイオニアLDC		
	スタートリング・オデッセイ1 ブルーエヴォリューション	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	スタートリング・オデッセイ2 魔竜戦争	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	スタートリング・オデッセイ3 ミレニアムの聖戦	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ETC	¥5,800(予)	ワープ		

Peripherals 周辺機器

発売日	周辺機器名	価格	メーカー	ページ
2月発売				
2月25日(木)	ポップンコントローラ	¥4,990	コナミ	58
3月発売				
3月4日(木)	ぷるぷるぱっく	¥1,800(予)	セガ	
3月25日(予)	★ドリームキャスト・ガン	価格未定	セガ	24
3月下旬	★アスキーミッションスティック	¥7,600(予)	アスキー	172
3月予定	ガメラドリームバトル(仮) PDA	¥2,980(予)	セガ	
99年予定				
99年予定	■つりコントローラ	¥5,800	セガ	50
発売日未定				
未定	マイクデバイス(仮)	価格未定	セガ	

※新作情報、攻略記事などと裏技及びレビューのタイトルが、重複した場合、掲載ページは新作情報、攻略記事が優先になります。

【次号予告】

電撃ドリームキャスト Dreamcast VOL.7は 2月26日㊎発売

●次号の内容は

特集「超・美少女主義」&『パワーストーン』徹底大攻略!!

特集は『北へ。』『フレンズ』『センチメンタル～2』など、人気の"美少女たち"が大集合の「超・美少女主義'99」。『パワーストーン』『セガラリー2』は、大ボリュームの徹底攻略。DC&SSの超注目タイトル&初登場ソフト最新情報も満載!!

※次号の内容は変更になる場合があります。

編集後記

■『全日本プロレス２』の記事中でも書きましたが、馬場さんの死には本当にショックを受けました。ジン・キニスキーや、ディック・アフィルスとのド迫力の熱闘は、日本人では馬場さんにしかできないスケールの大きなプロレスでした。ファンを大切にし、常に明るく楽しく、そして激しいプロレスを心がけていたその姿勢には雑誌編集者としても大きな影響を受けました。三沢選手をはじめとする全日本の皆さん、馬場さんの意志を継いで、がんばってください。　はせがー

■12月からひいていた２種類の風邪が、ようやく全快した。40度の熱と咳、その後、滝のような鼻水と連日連夜の微熱。うがい薬を買ってくれた㊨の優しさに感激。でも「風邪なんかひいてねえで、働けよ」というメッセージだったのね…。　ⓒ

■ご好評いただいている「ＤＣの基礎知識」ですが、今回は諸事情によりお休みさせていただきました。楽しみにしていてくださった皆さん、ごめんなさい。次号からちょーっとだけリニューアルして再開いたしますので、ご期待ください。(澄)

■サターンを持ってなかったボクですが、愛する『ラリー２』のためにドリキャス買います。かくなるうえは、瞬間接着剤でロムを固定し『ラリー２』専用機にしようと思ってます。ユーザーのみなさん、通信対戦サーバーで会いましょう！　Ⓢ

■某ソフトのフライング発売がネットを賑わしていた。店頭に並んでいれば買ってしまうのが人情だと思うのだが、それを公言するのはどんなものか？「匿名」を盾に悪評を垂れ流すユーザーの存在にも閉口。こういう状況が続くようでは…。ヤス

ライター募集

「電撃ドリームキャスト」ではゲームライターを募集しています。応募される方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800字程度)を『ライター募集係』まで送ってください(応募原稿は返却しません)。

なお、応募資格は、
①自宅から御茶ノ水まで１時間程度
②18歳以上の方(高校生不可)
とさせていただきます。面接する方のみ2カ月以内にご連絡します。

電撃ドリームキャストVOL.6 1999年２月26日発行　定価550円(税込)

■発行人／塚田正晃
■編集人／長谷川真
■発行所／メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
(編集部)03-5281-5226
(広告部)03-5281-5205
■発売元／角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
(営業部)03-3238-8605
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／24564-2/26

STAFF

■編集長　長谷川真
■副編集長　中村敏彦
■デスク　小坂淑恵、岩沢雅之
■編集　澄本慎司、飯岡富士男、山下博人、関根望、中島正雄、小倉力、小西康雅、田中早人、安田達也、千木良章
■編集協力　Ｋライターズクラブ、橋本理恵子、岡田幸生、篠崎明彦
■編集補助　荻野晴也、宮川亮、長坂江里子
■ライター　佐々木麻里菜、中里一雅、竹内拓也、高橋章輔、松崎豊、染谷行人、佐藤充、井口淳也、後藤宏典、野村一真、谷口一茂、三輪玲子、川口一、藤井幹順、山田英治、須々木了三、海老原幸治、池田智之
■デザイナー　グァバ盛岡、2725 Inc(渡辺宏一、安井貴)、マイクロフィッシュ、バナナグローブスタジオ、クスコムーチョ、田代浩二郎、市川正美、渡辺美幸、田中晶子、コマツヒロノリ、高橋郁子、デザイン倶楽部、シンプリィ、斉藤和代、北山貴代、Ｋ.Ｄ.Ｒ.、東海創芸
■カメラマン　林久平、中村英良、江尻宏明、真下裕、日野道生、外崎久雄、船橋利尚

応募、お手紙のあて先

〒101-8305
(株)メディアワークス 電撃ドリームキャスト編集部「○○○」係
【『電ドリ』ホームページアドレス】URL:http://www.mediaworks.co.jp/users_s/dc/
※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。


電撃文庫
電撃ゲーム小説大賞フェア'99
目覚めた力を解き放て。
第5回電撃ゲーム小説大賞受賞作品
好評発売中
第5回 電撃ゲーム小説大賞 金賞 受賞作品
学園に平和を取り戻すため彼らは戦う! 学園アクションの決定版!!
学園武芸帳「月に笑(な)く」
白井 信隆 イラスト/小笠原 宇紀 定価:本体550円+税
第5回 電撃ゲーム小説大賞 銀賞 受賞作品
デッドリードライブ… それは人類の未来を握るもの。壮大な異形の未来を描く話題作。
コールド・ゲヘナ
三雲 岳人 イラスト/きがわ 琳 定価:本体490円+税
2月の新刊 好評発売中
衝撃の最新作! 今度はきみを守れないかもしれない……。
ブギーポップ・オーバードライブ 歪曲王
上遠野 浩平(第4回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家) イラスト/緒方剛志 定価:本体570円+税
美少女吸血鬼ジルが人間に戻っちゃう!? 人気シリーズ最新刊!
僕の血を吸わないで④ しとしとぴっちゃん
阿智 太郎(第4回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞作家) イラスト/宮須弥 定価:本体550円+税
都市シリーズ 矗楽都市(ソウガクトシ)OSAKA〈上〉
川上 稔(第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家) イラスト/さとやす(TENKY) 定価:本体630円+税
プレイステーション用ソフト 3月11日発売予定(発売/キングレコード)
NANIWA鎮魂記
栗府 二郎(第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家) イラスト/藤岡建機 定価:本体570円+税
ハンドレッド ハヴェスタ
土門 弘幸(第1回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家) イラスト/岩堀大輔 定価:本体570円+税
ア・リトル・ドラゴン④ ドラッピーたち、船に乗る
中村 うさぎ イラスト/上田 宏 定価:本体490円+税
イラスト/緒方剛志
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社



イラスト／きがわ 琳（コールド・ゲヘナ）

電撃ゲーム小説大賞フェア'99 自信のラインナップ

土門 弘幸（第1回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家）

セブンス・ヘヴン イラスト／藤本 秀明
①ミオと未緒 定価：本体544円+税
②魔人と魔剣 定価：本体550円+税
③竜と人 定価：本体550円+税

高畑 京一郎（第1回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家）

クリス・クロス 混沌の魔王
イラスト／きがわ 琳 定価：本体505円+税
タイム・リープ あしたはきのう〈上〉〈下〉
イラスト／衣谷 遊 定価：本体各485円+税

中里 融司（第1回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞作家）

狂科学ハンターREI イラスト／小畑 健
① 定価：本体505円+税
②ニコラ・テスラの塔 定価：本体524円+税
③パラケルススの秘石 定価：本体530円+税
④ハロルドの場（フィールド） 定価：本体530円+税
⑤エディソンの交信機（ラジオ） 定価：本体550円+税

古橋 秀之（第2回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家）

ブラックロッド
イラスト／雨宮 慶太 定価：本体490円+税
ブラッドジャケット
イラスト／伊藤 義則 定価：本体530円+税

川上 稔（第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家）

都市シリーズ
パンツァーポリス1935
イラスト／しろー大野 定価：本体544円+税
エアリアルシティ
イラスト／中北 晃二 定価：本体550円+税
風水街都 香港 イラスト／さとやす（TENKY）
〈上〉定価：本体570円+税 〈下〉定価：本体610円+税

栗府 二郎（第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家）

NANIWA捜神記
NANIWA霊異記
イラスト／藤岡 建機 定価：本体各570円+税

上遠野 浩平（第4回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家）

ブギーポップは笑わない
定価：本体550円+税
ブギーポップ・リターンズ VSイマジネーターPart1&2
定価：本体各530円+税
ブギーポップ・イン・ザ・ミラー「パンドラ」
定価：本体550円+税
イラスト／緒方剛志

橋本 紡（第4回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家）

猫目狩り〈上〉〈下〉
イラスト／鈴木雅久 定価：本体各490円+税

阿智 太郎（第4回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞作家）

僕の血を吸わないで イラスト／宮須弥
①
②ピーマン戦争
③ドッキンドッキ大作戦 定価：本体各550円+税

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます

お問い合わせ▶03・5280・7550（主婦の友社特販部）
内容に関するご質問▶03・5281・5207（メディアワークス電撃文庫編集部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP

Is Anyone First?

負けたくなければ、腕を磨け。

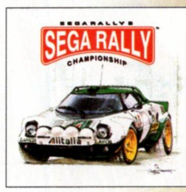
誰よりも速く、そして正確に。
すべてのライバルたちに打ち勝つためのドライビングテクニックを磨け。
通信プレイなら、遠く離れた友だちと、あるいはライバルを求める見知らぬ誰かと、リアルタイムで白熱のラリーバトルが楽しめる。果敢なドリフトでコーナーを駆け抜け、ただひたすらに、頂点をめざせ。
セガラリー2、ドリームキャストから待望のリリース。

[本格ラリーカーレース]

SEGA RALLY 2

セガラリー2 好評発売中 ¥5,800(税別) 300Point

●通信プレイ対応 ●レーシングコントローラ対応



SEGA™

株式会社セガ・エンタープライゼス
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-258254 受付時間/月～金 10:00～17:00(除く祝祭日)
セガ エンターテイメントユニバース http://www.sega.co.jp/


Dreamcast
SUBARU
3